NA CD PEŁNA WERSJA GRY Sergei Bubka's Millennium Games

action PLUS

poradniki - solucje - kody - recenzje

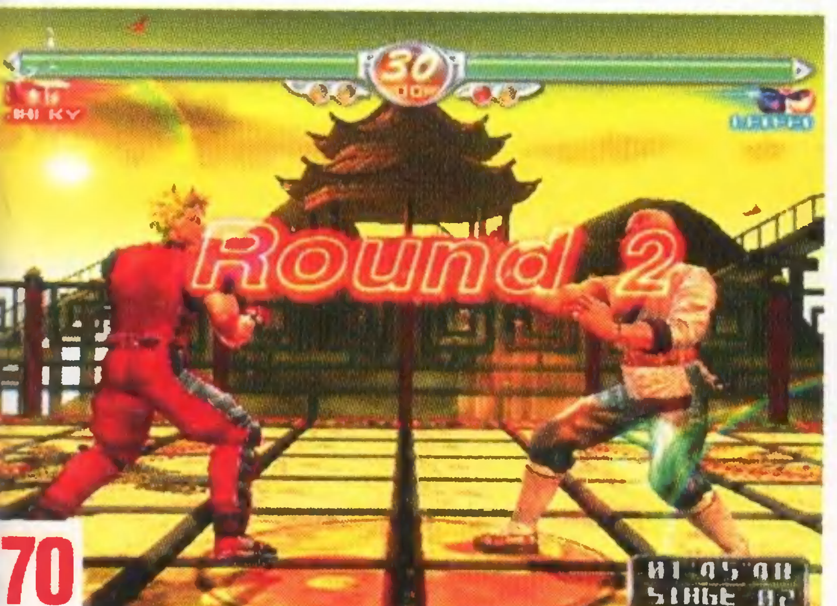
ISSN: 1429-964X >> INDEX: 343102 >> NR 07/2002 (52)
CENA: 8,50 zł w tym 7% VAT

PORADNIKI I SOLUCJE











PRZYGOTUJ SIĘ, NADCIĄGA ARMIA CHAOSU!
Czytaj na następnej stronie.

NA CELOWNIKU
Final Fantasy X
Najlepsza gra RPG na PlayStation 2
str. 30

Grand Theft Auto 3
Pierwsza w Polsce recenzja wersji PC

Die Hard: Nakatomi Plaza
Szklana pułapka na ekranie komputera

Duke Nukem: Manhattan Project
Duke powraca - tym razem w dwóch wymiarach

Spider-Man: The Movie
Wirtualne oblicze filmowego przeboju

Recenzje gier na PS2, GBA i GameCube

grand theft auto III

Nr 52 • Lipiec 2002 8,50 Zł (w tym 7% VAT)





Do wygrania gry, koszulki i gadżety związane z Final Fantasy

Spis treści

Bajt

Tester

Monitor

Poradniki/solucje

Oceny Action Plusa

Skala ocen Action Plusa to tzw. stara skala szkolna (inaczej "staroszkolna"). Maksymalna liczba punktów to 5, minimalna - 1. Dopuszcza się również połówki, które powinniście traktować jak plusy. Średnia i zapewniająca rozrywkę, ale niczym niewyróżniająca się gra - to w naszej skali 3,5. Oceny wyższe oznaczają, że gra plasuje się powyżej siódmego poziomu. Oceny niższe... Cóż, tego nie życzymy żadnej grze, ale nie oszukujmy się - nie każdy tytuł jest dobry. Piątki są zarezerwowane dla najlepszych i przyznawać je będziemy rzadko.



ocena: 5

Takich ocen nie zobaczycie w magazynie za często - przyznawać je będziemy tylko grom wyjątkowym.



Witam!

Nowa formuła Action Plusa przypadła Wam do gustu - widać to wyraźnie, kiedy czytamy nadsyłane przez Was ankiety. Czekamy w dalszym ciągu na ostatnie zgłoszenia i zabieramy się do analizowania wyników. Bo choć już wiemy, że zmierzamy w dobrym kierunku, nie chcemy osiąść na laurach. To przecież Action Plus. Mój, redakcji i Wasz. I cały czas najważniejsze będzie tak dla mnie, jak i zespołu, by był to magazyn jak najlepszy. A może w końcu stanie się najlepszy? Piszcie i dajcie nam znać, czego oczekujecie po czasopiśmie.

A co w aktualnym numerze? Widzicie, że mamy sporo recenzji najgorętszych gier oraz poradniki - jak zwykle przygotowane profesjonalnie - do najbardziej przebojowych gier. Osobiście polecam przed wszystkim recenzję GTA3 na PC, długo oczekiwanego Final Fantasy X oraz do Heroes Of Might & Magic IX i Dungeon Siege'a. Zapraszam również za miesiąc - ciekawostki, jakie dla Was szykujemy, znajdziecie na ostatniej stronie magazynu.

Redaktor naczelny
Tymon Smektała

action PLUS poradniki - solucje - kody - recenzje

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 52
Lipiec 2002

Redakcja
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
tel. (071) 345 21 38

Redaktor Naczelny
Tymon Smektała
tymon@actionplus.com.pl

Zast. Redaktora Naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@actionplus.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliński, Marcin Serkies, Maciej Jakubski, Aleksander Olszewski, Ewelina Skowrońska

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński, Sławomir Lipowski

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Sebastian Dragun, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Janusz Oziom, Jacek Sawicki, Jakub Siepkowski

Korekta
Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor Wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy:

Dyrektor Katarzyna Jabłońska
(022) 517 02 52, 517 02 53, fax. (022) 517 02 56

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5170518
tel. komórkowy (0) 608-682-660
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Specjalista ds. reklamy Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5170472
tel. komórkowy (0) 600-085-944
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz
tel. (22) 5170489
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: jkorwinkijuc@wroc.bauer.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

ISSN 1426-2916

BAUER
www.bauer.pl

IZBA WYDAWCÓW PRASY

Najciekawsze wydarzenia ze świata gier, o których przeczyta w nieco więcej niż 3 minuty!!!

Miesiąc w 183 sekundy
czyli maj w branży

01 Maj tradycyjnie był gorącym miesiącem. Nie tylko ze względu na aurę, która sprawiła, że środek lata przypadł jakoś tak na pierwsze dni maja, ale głównie ze względu na to, że w dniach 21-24 tego miesiąca w Los Angeles odbyła się Electronic Entertainment Expo (E3), targi elektronicznej rozrywki - najważniejsza impreza tego typu w całym roku gracza. Rozrastające się z roku na rok E3 2002 stały się przystanią dla, uwaga!, 60 tys. dorosłych ludzi z ponad 70 krajów całego świata, zajmujących na co dzień tak "niepoważnym" zajęciem jak gry wideo. Bawiło ich ponad 400 wystawców, którzy prezentowali kilka tysięcy tytułów na PC i konsole, w tym ponad 1000 (tysiąc!) gier nigdy wcześniej niepokazywanych publicznie!

Opisanie, jak w czasie tych gorących majowych dni jest tam naprawdę, przekracza ludzkie możliwości - tam po prostu trzeba być i deptać przez blisko 4 doby w półtransie, będąc na wpół oślepionym stroboskopami i ogłuszonym basami balansującymi na granicy wytrzymałości bębenków. Po tym przeżyciu nie można jednak mieć już dłużej wątpliwości, że przyszłości rozrywki szukać należy pod hasłem "gry elektroniczne".

02 E3 stało się także miejscem, na którym Sony, Microsoft i Nintendo podpisały symboliczne zawieszenie broni w czymś, co prasa zagraniczna okrzyknęła mianem "wojen konsol" (o klientów).

Wojnę tę rozpoczęło jeszcze przed targami Sony, ogłaszając (spodziewaną) obniżkę ceny "czarnuli" w Stanach Zjednoczonych i Japonii - z 300 do 200 dolarów. Obniżono także ceny urządzeń peryferyjnych (w USA), a w ojczyźnie PS2 zyskała status "produktu otwartej sprzedaży", co oznacza, że nie będzie oficjalnej minimalnej ceny sprzedaży i Japończycy mogą mieć szczęście i zdobyć ją dosłownie za kilka jenów...

Na kontratak ze strony Xboxa musieliśmy poczekać aż 24 godziny - już następnego dnia bowiem Microsoft sprzedawał swój system elektronicznej rozrywki w cenie PS2 - za 200 dolarów amerykańskich. Posunięcie to, nawiasem mówiąc, okazało się strzałem w dziesiątkę - Xbox natychmiast zyskał w notowaniach tak w Stanach Zjednoczonych, jak i Japonii.

Jako ostatnie na placu boju pojawiło się Nintendo, które żądając za Game Cube'a 200 dolarów, nie mogło konkurować z nowymi PS2 i Xboxami. Obniżenie ceny o 1/4 pozwoli mu jednak na nawiązanie śmiałej walki ze starszymi konkurentami.

Zawieszenie broni na E3 potrwa przynajmniej do końca lata. Wtedy to bowiem wszystkie 3 konsole zyskać mają możliwość gry poprzez Internet - PS2 i NGC za pomocą przystawki (modemu) sieciowej, wyposażone zaś fabrycznie w modemy Xboxy "oplecione" zostaną siecią Xbox Live - online'owego serwisu kojarzącego graczy (coś na kształt MSZone czy Battle.net), na stworzenie którego Microsoft przeznaczył, uwaga, DWA MILIARDY dolarów!



03 Badania przeprowadzone na zlecenie Interactive Digital Software Association (IDSA) - gospodarzy E3, potwierdzają powyższe twierdzenie. Wykazują one, że 6 na 10 obecnych DOROSŁYCH graczy zamierza nadal trwonić pieniądze na to hobby przez przynajmniej 10 najbliższych lat!

04 Bez wątpienia najważniejszą prezentacją E3 był DOOM III, jednak gry wyjątkowe (jak np. Star Wars Galaxies, Freelancer, The Legends of Zelda, Auto Modellista, Unreal Tournament 2003 czy wszystkie w zapowiedziach) bądź przynajmniej dobre liczyć można było w dziesiątki, jeśli nie setki. Czy uda się ich twórcom sprostać obietnicom, jakich nie szczędzili graczom w trakcie prezentacji - zobaczymy już wkrótce, gdyż trzy czwarte z nich ukazać się ma jeszcze przed świętami.

05 Tymczasem w Europie - spokój. O kolejnej bardziej zauważalnej niż poprzednie obniżce cen konsol na terenie Starego Kontynentu mowy w mowach Sony, Microsoftu, Nintendo nie było. Nie, nie tak - była - prezes SCEE, Chris Deeringa, oficjalnie zdementował pogłoski, jakoby Sony sposobiło się do obniżki także tutaj. Na pocieszenie pozostaje nowa polska cena PSOne (379 zł za możliwość pogrania w Final Fantasy VIII - 109 zł, Gran Turismo 2 - 99 zł - i Tekken 3 - 99 zł - to niezbyt dużo).

06 Na E3 zabrakło nam tylko jednego - nie mówiło się, a przynajmniej nie w stopniu satysfakcjonującym, o... zmianie profilu APlusa! Dziwne...

Lista premier

Lista z datami premier gier, na które osobiście czekamy. Nie są to naturalnie terminy wiążące dla ich twórców i wydawców, zatem należy traktować poniższe zestawienie wyłącznie orientacyjnie - tak by wiedzieć, na co ewentualnie trzeba będzie zaoszczędzić...

Czerwiec

12.06.	Combat Mission: Battlefront PL	PC CD
12.06	Might & Magic 9: Writ of Fate PL	PC CD
13.06.	007: Agent under Fire	NGC
14.06.	Age of Wonders 2	PC CD
14.06.	Team Factor	PC CD
14.06.	Pikmin	NGC
17.06.	Grand Theft Auto	PC CD
21.06.	Freedom Force	PC CD
21.06.	Grand Prix 4	PC CD
21.06.	Zanzarah: The Hidden Portal	PC CD
21.06.	Gitaroo Man	PS2
21.06.	V-Rally 3	PS2
26.06.	Gore: Ultimate Soldier	PC CD
26.06.	Sid Meier's SimGolf	PC CD
26.06.	Syberia	PC CD
26.06.	Frequency	PS2
26.06.	Stuntman	PS2
27.06.	VIP	PS2
28.06.	Neverwinter Nights	PC CD
28.06.	Operation Flashpoint: Resistance	PC CD
28.06.	WarCraft 3: Reign of Chaos	PC CD
28.06.	Antz Extreme Racing	PS2
28.06.	Barbarian	PS2
28.06.	Formula One 2002	PS2
28.06.	Frank Herbert's Dune	PS2
28.06.	Master Rallye	PS2
28.06.	Soldier of Fortune	PS2
28.06.	Test Drive Overdrive	PS2
30.06.	Aggressive Inline	PS2
30.06.	Pro Race Driver	PS2 Xbox
30.06.	Red Card Soccer	NGC

Lipiec

05.07.	Jekyll & Hyde	PS2
05.07.	Prisoner of War	PS2
05.07.	Star Trek: Voyager Elite Force	PS2
05.07.	TransWorld Surf	PS2

W lipcu także:

- Fallout 2 (Xk)	PC CD
- Trainz	PC CD
- Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2
- Medal of Honor: Frontline	PS2

DOOM III

Platforma: **PC CD**
Gatunek: **FPS**
Producent: **id Software/Activision**
Strona: **www.idsoft.com**

Stopień zaawansowania: 77%


iedy id Software na tegorocznych E3 zaprezentował po raz pierwszy w pełni grywalne (wersja 0.01) demo DOOM III, świat wstrzymał oddech. Tylko po to jednak, by w chwilę potem wykrzyczeć swój zachwyt.



DOOM III stanowi odpowiedź na zarzuty malkontentów, którzy twierdzą, że id Software po QIIIA i QIIITA nie jest w stanie zrobić gry single player. Jest też, w najprostszym ujęciu, starym DOOM-em opowiedzianym na nowy sposób. Tak jak wtedy, miejscem akcji jest baza Union Aerospace Corporation (UAC) na Marsie, która na skutek nieudanego eksperymentu staje się - dosłownie - przedsionkiem piekła. Ty, jako ostatni ocalały, będziesz musiał zapobiec otwarciu wrót na Ziemię. Przy całym podobieństwie do DOOM-ów, na których się wychowaliśmy (może raczej - wyrośliśmy...), nowy DOOM jest grą zauważalnie inną. Dominuje tu fabuła i nastrój i tym dwóm podporządkowane są wszystkie zachwycające możliwości engine'u DOOM III. Ogromną rolę odgrywają np. niezwykle wiarygodne światła i cienie oraz niezwykle rzeczywista fizyka. Warto też zwrócić uwagę na niesamowicie wręcz szczegółowe tekstury otoczenia oraz modele i animacje postaci tak dobre, że wiele osób w czasie targów pytało id, jak długo zajęło renderowanie ich!

DOOM III bez wątpienia zapowiada się na grę wspaniałą. Czy jednak rzeczywiście zdoła całkowicie odmienić nasz sposób postrzegania gier komputerowych - zobaczymy po premierze gry, która odbędzie się najwcześniej za pół roku.



PS2 ■ *Sony - jutro, dziś?*
Associated Press, największa amerykańska agencja informacyjna, powołując się na japońskie Kyodo News, zapowiedziała, że kolejna, trzecia już generacja Sony PlayStation pojawi się w sprzedaży w 2005. Co ciekawe, nowe PlayStation miałoby być konsolą, w której nie będzie czytnika płyt - jego funkcję pełnić ma... Internet. W tym celu Sony przeznaczyło ok. 400 milionów dolarów na opracowanie chipsetu, umożliwiającego transfer danych ok. 200-krotnie większy niż rozwiązania dotychczasowe. Chipset ten miałby następnie pojawić się w telewizorach, umożliwiając np. oglądanie wypożyczanych przez Internet filmów.

PC CD ■ *Sims Online - nowe szczegóły*
Electronic Arts poinformowało, że kolejna część bijącej wszelkie rekordy popularności serii The Sims - Online pewnie zmierza w kierunku planowanej na koniec roku premiery. Przy okazji podano kilka szczegółów nt. rozgrywki. M.in. fakt, że kariera zawodowa nie będzie tak abstrakcyjna jak do tej pory: tu simy o określonych specjalnościach będą mogły najmować się do pracy u innych simów. Możliwe będzie także założenie i prowadzenie własnego biznesu, m.in. kasyna, biura pośrednictwa nieruchomościami czy... agencji kojarzącej samotne simy!

Premiera Sims Online pod koniec roku.

Xbox ■ *Shenmue II w październiku*
Jak wynika z doniesień wiarygodnych źródeł, sequel dreamcastowego hitu Yu Suzuki - Shenmue II, pojawić ma się jeszcze w tym roku - pod koniec października!

PC CD ■ *Tony Tough and...*
Dobre wieści dla miłośników oldskoolowych przygodówek w stylu Day of Tentacle - amerykańskie Got Game Entertainment poinformowało, że już wkrótce w sklepach pojawi się Tony Tough and The Night of Roasted Moths - adventure o znakomitej grafice 2D i - co ważniejsze - zupełnie niezwykłej fabule.

PS2 NGC ■ *RTX Red Rock*
Zmasowany atak na rynek, przeprowadzony przez LucasArts w trakcie tegorocznych E3, rozpoczął się właśnie od tego tytułu. RTX Red Rock jest action adventure, utrzymaną w perspektywie trzeciej osoby i rozgrywającą się na Marsie. Jej bohater Radical Tactics Expert (RTX) Eugene Zeno "E.Z." Wheeler stawi czoło inwazji obcych na marsjańską kolonię.

Premiera RTX Red Rock planowana jest na wiosnę przyszłego roku.

PC CD PS2 ■ *Matchbox Cross Town Heroes*
THQ, właściciel - poprzez Mattel - praw do nazwy Matchbox, poinformowało, że jeszcze tego lata za sprawą Matchbox Cross Town Heroes fani tych małych autek będą mogli sprawdzić, jak zachowałyby się one w trakcie akcji ratunkowych w wirtualnym mieście.

PS2 ■ *Dragon's Lair 3D - nowe szczegóły*
THQ ujawniło kolejne szczegóły dotyczące Dragon's Lair 3D, sequela znakomitej zręcznościówki sprzed wielu, wielu lat. Ten, stworzony przy użyciu techniki cell-shadingu, oferować ma po raz pierwszy pełną kontrolę nad bohaterem - rycerzem Dirkiem (ponad 150 animacji!), ponad 250 komnat zamku podzielonych w 43 strefy, mnóstwo znanych już i nowych przeciwników oraz naturalnie mnóstwo niespodzianek w rodzaju ukrytych sal, możliwości zdobywania umiejętności itp.

Dragon's Lair 3D ma się pojawić w sklepach już we wrześniu.

Miejcie oko na...

Raven Software

W świecie, w którym liczą się jedynie najlepsi, rzadko mówi się o tych, którzy stoją z tyłu sceny. Jeszcze rzadziej zaś zdarza się sytuacja, w której postać rzekomo drugoplanowa nieodmiennie i z częstotliwością godną podziwu oraz naśladowania tworzy produkty, jakie natychmiast po premierze dostają się do grona najlepszych w swym gatunku. Bohaterem tym jest team, który nigdy nie stworzył własnego engine'u graficznego, a mimo to należy do ścisłej czołówki, jeśli chodzi o techniczne strony ich projektów - Raven Software.

Historia Raven Software rozpoczęła się od Black Crypt - labiryntowego role-playing, wydanego jedynie na Amigę. Następnie były kolejne role-playe, m.in. Shadowcaster, jednak dopiero wydany w 1994 roku Heretic, czyli DOOM w klimatach fantasy, w pełni ukazał możliwości kreacji drzemiące w tych ludziach. Od tego czasu Raven nie próbowało też zejść z raz obranej ścieżki dobrze pojętych gier akcji, one zaś - a zwłaszcza gry typu first-person shooter, szybko stały się jego specjalnością i wizytówką.

Raven Software zwane bywa młodszym bratem id Software. Rzeczywiście - największe i najbardziej znane tytuły ze znakiem kruka to gry, które wykorzystują engine'y stworzone przez Johna Carmacka i S-kę. Poczynając od wspomnianego już Heretica i jego ideowego następcy - Hexena, po wydane na przestrzeni ostatnich trzech lat Soldier of Fortune, Star Trek: Elite Force (z doskonałym dodatkiem), po tytuł, który tchnął nowe życie w gry Star Wars - Jedi Knight 2: Jedi Outcast.

Raven to również firma, która osiągnęło mistrzostwo w ulepszaniu tego, co już dobre. CyClones wprowadziło sterowanie myszą, Heretic możliwość podnoszenia i opuszczania głowy, Hexen możliwość gry trzema różnymi postaciami. Firma nie ogranicza się też do możliwości licencjonowanych engine'ów, samodzielnie tworząc narzędzia i systemy, dzięki którym będą w stanie osiągnąć to, co ich zdaniem powinno znaleźć się w tworzonych przez nich grach. Do najbardziej znanych należy GHOUL - system umożliwiający, dosłownie, ćwiartowanie modeli postaci, zastosowany po raz pierwszy w Soldier of Fortune. Nic dziwnego więc, że to właśnie Raven Software został wyznaczony przez id Software twórcą Quake IV!

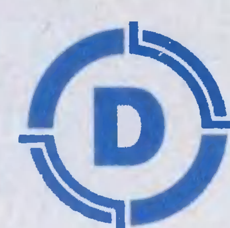
www.ravensoft.com



007: NightFire

Platforma: **PC CD PS2 Xbox NGC**
Gatunek: **FPS**
Producent: **Eurocom Entertainment/Gearbox**
Strona: **007.eagames.com**

Stopień zaawansowania: 69%



Dokładnie w 40 urodziny filmowego Bonda, w listopadzie tego roku pojawi się NightFire - gra, dzięki której gracze każdej z "dorosłych" platform będą mieli okazję zostać pozytywnie zaskoczonymi i... zmieszanymi! Jego autorzy bowiem - Eurocom Entertainment - dla konsol, i Gearbox Software - dla PC - jednogłośnie obiecują najlepszą jak dotąd iluzję zostania dzielnym agentem z licencją na zabijanie!

007: NightFire będzie first person shooterem (z niewielkimi wstawkami TPP), opowiadającym - w przeciwieństwie do niedoszłego TWINE-a - zupełnie nową historię. Zawierać ma przynajmniej 10 misji połączonych fabułą, której osnowę standardowo stanowi pościg Bonda za kolejnym nadzwyczajnym Geniuszem Zła, który planuje zdobycie władzy nad światem. Misje te pozwolą na wybór własnego sposobu pokonania go: stosując argumenty siłowe bądź przekradanie się z wykorzystaniem gadżetów przygotowanych przez niezrównanego Q (m.in. okulary umożliwiające widzenie w podczerwieni oraz "prześwietlenie rentgenowskie"!).

W konsolowych wersjach gry pojawią się dodatkowo - jak w poprzednim 007, czyli Agent Under Fire - scenki samochodowe z wykorzystaniem nowego astona martina vanquishy. Interesujące przy tym, że tworzy je team odpowiedzialny na co dzień za serię Need for Speed!

Warto dodać, że wersja PC, w tym stanowiące jej exclusive i rekompensatę za utracone sceny samochodowe nowe misje, powstaje na bazie poważnie zmodyfikowanego engine'u Half-Life'a (ściślej Counter-Strike: Condition Zero) w studiach Gearbox Software, twórców m.in. dodatków do Half-Life'a i - ostatnio - Tony Hawk Pro Skater 3.

Wszystko to sprawia, że pozostający od dwóch lat w produkcji NightFire zapowiada się naprawdę wspaniale!



PC CD PS2 Xbox ■ *Indiana Jones and the Emperor's Tomb*

Drugim po RTX Red Rock tytułem, który zaprezentowało LucasArts na E3, są nowe przygody Henry Jonesa Juniora, czyli popularnego Indiany!

Indiana Jones and the Emperor's Tomb jest, podobnie jak wcześniejsza Infernal Machine, grą action-aventure rozgrywaną w perspektywie trzeciej osoby (zza pleców bohatera). Akcja gry toczy się na kilka lat przed wybuchem drugiej wojny światowej w Chinach. Jej celem będzie pokrzyżowanie planów złowrogiego sojuszu chińskich triad z nazistowskim najemnikiem, którego celem jest odnalezienie Serca Smoka - artefaktu pozwalającego kontrolować ludzkie myśli! W zadaniu tym Indy'emu pomagać będzie piękna Chinka - Mei Ying.

Premiera Indiana Jones and the Emperor's Tomb - wiosną przyszłego roku.

PC CD ■ *Civilization III: Play The World*

Duet Infogrames-Fireaxis Games przygotowuje premierę pierwszego oficjalnego dodatku-rozszerzenia ubiegłorocznego hitu - trzeciej części Civilization. Sid Meier's Civilization III: Play The World - pod takim tytułem bowiem pojawi się rozszerzenie, prócz zwyczajowych nowych map, cywilizacji i jednostek, zawierać ma także nowe tryby gry, w tym tryb "równoczesny" i "bezturowy". Co dokładnie oznaczają te terminy, przekonamy się najwcześniej jesienią.

PS2 Xbox NGC ■ *Gladius*

Ubiegłoroczny filmowy "Gladiator" zapadł - widać - w pamięć nie tylko nam, ale także ludziom z LucasArts. Kolejny potencjalny hit, zaprezentowany pod jego znakiem - Gladius - korzysta tak z tematyki, jak i popularności tamtego.

Gladius będący, uwaga, strategią turową, przeniesie nas w czasy quasicesarstwa rzymskiego i każe uczestniczyć w walkach na arenach, i nie tylko. Bohaterami gry będą Ursula - barbarzynka z północy, i Valens - syn największego gladiatora cesarstwa. Ich zadaniem będzie powstrzymanie złego boga planującego unicestwienie ludzkości. W tym celu bohaterowie przemierzać będą kolejne krainy, starając się zdobywać sprzymierzeńców i trenując na arenach przy użyciu ponad 100 umiejętności i 400 rodzajów broni!

Gladius zabłyśnie w słońcu wiosną przyszłego roku.

PS2 ■ *PS2 = 30 milionów użytkowników*

Sony poinformowało, że kilka tygodni temu nabywcę znalazła trzydziestomilionowa konsola PlayStation 2. Jak wynika z przygotowanego na tę okoliczność raportu, 11,3 miliona konsol sprzedało się w Ameryce, 9,9 w ojczyźnie Sony - Japonii, i - co stanowi wynik zaskakująco dobry - aż 8,8 miliona w Europie.

PC CD ■ *Sabotage: Fist of the Empire = Sabotain*

Niemieckie CDV poinformowało o zmianie tytułu gry znanej dotąd jako Sabotage: Fist of the Empire. Od tej chwili ten ambitny projekt Avalon Style Entertainment, gra role-playing, która pozwala graczom posmakować życia szpiega otoczonego ze wszystkich stron wrogami, zwać się ma po prostu Sabotain.

PC CD ■ *Geoff Crammond's Grand Prix 4*

Infogrames ogłosiło oficjalnie, że już tylko tygodnie dzielą nas od przypuszczalnej premiery najnowszej odsłony, sygnowanej nazwiskiem Geoffa Crammonda, serii symulatorów Formuły 1 - Grand Prix 4. Ta, Geoff Crammond's Grand Prix 4, korzysta z dobrodziejstw oficjalnej licencji FIA (na rok 2001), dzięki czemu będzie się można ścigać na rzeczy-

Deus Ex 2: Invisible Wars

Platforma: **PC CD PS2 Xbox**
Gatunek: **RPG**
Producent: **Ion Storm/Eidos**
Strona: **www.deusex.com**

Stopień zaawansowania: **73%**



Tegoroczne E3 stały się okazją do wyjawienia wielu branżowych, najpilniej dotąd skrywanych tajemnic. Jedną z nich było podanie pierwszych bliższych szczegółów na temat sequela - najlepszego chyba jak dotąd - komputerowego role-playa - Deus Exa.

Invisible Wars rozpoczyna się w chwili, gdy UNATCO, zaniepokojone zniknięciem agenta JC Dentona, wysyła czterech poważnie "usprawnionych" agentów, by go odnaleźli... Co przy tym ciekawe - mimo że na pierwszy rzut oka nie przypominają oni naszego dawnego bohatera (przynajmniej jeden - jest kobietą), zarazem - w istocie rzeczy - są nim, gdyż korzystają z DNA JC!

Deus Ex 2: Invisible Wars ma pobić oczekiwania graczy nie tylko w warstwie treści, ale także formy. Jej twórca, Ion Storm, obiecuje m.in. jeszcze pełniejsze wrażenie wolności zachowań (przynajmniej trzy sposoby rozwiązania każdego problemu; brak skryptów AI) i autentyczności świata. Temu ostatniemu służyć mają system fizyki Havok i oprawa graficzna, która tym razem rzeczywiście sprosta oczekiwaniom graczy. Warto dodać, że znacznie poprawiono piętę achillesową DX - animacje, które w tej chwili tworzone są na bazie materiału motion capture - ich szczegółowość zaś dotyczyć ma nawet mimiki twarzy! Dźwięki zaś mają odgrywać równie ważną rolę jak w serii Thief!



Niestety nie dane nam będzie zobaczyć klonów agenta JC w akcji przed rokiem 2003. Choć może to i lepiej - po jego premierze bez wątpienia wzrosną współczynniki niezdawalności sesji egzaminacyjnych i rozpadów obiecujących związków...



Tron





Rok 1982. Premiera "Tronu" i równocześnie, zgodnie z zasadą "widziałeś film, zagraj w grę" - gry bazującej na nim i wykorzystującej jego elementy. Ta ostatnia, opatrzona identycznym tytułem, szybko uznana została za równie znakomitą jak jej kinowy odpowiednik. Automaty Tronu pojawiły się wszędzie i jako że możliwa była gra dwóch graczy równocześnie, sporo znajomości zakończyło się na skutek umiejętnego zamykania przeciwników w świetlnych zaułkach.

Tron składa się z czterech części: wyścigu pojazdów (lightcycles), pozostawiających świetlny ślad, walki z grid bugs i ucieczki do wieży I/A nim upłynie określony czas, walki czołgów-rozpoznawaczy w labiryncie, wreszcie - MPC Cone, czyli wariacji na temat Space Invaders, gdzie nasz bohater próbuje sforsować różnokolorowy tunel. Ukończenie wszystkich pozwalało na grę na wyższym poziomie trudności. Te zaś, nawiasem mówiąc, nazywały się tak jak języki programowania: możliwe więc było dojście do poziomu rpg, cobol, basic, fortran, snobol, pl1 czy pascal...

Nie wszyscy też zapewne wiedzą, że planowano stworzenie piątej minigierki, polegającej na miotaniu dysków w Sarka, jednak programiści nie zdołali zrealizować zamiaru na czas i Discs of Tron wydano jako odrębną grę w roku następnym. Warto przy tym zaznaczyć, że nawet mimo tego braku, gra pod pewnymi względami jest znacznie pełniejsza niż film - zawiera np. usunięte przy montażu filmu scenki z grid bugs!

Najciekawsze w Sieci
LucasArts



Mekka fanów gier Star Wars - www.lucasarts.com - zasłużyła na prezentację dzięki niezwykle bogatej gamie nowych i co ważne - nieodmiennie bardzo atrakcyjnych tytułów, pokazanych po raz pierwszy i publicznie w trakcie ostatnich E3. Po raz pierwszy i na żywo nie oznacza jednak - po raz pierwszy w ogóle, gdyż już dobre 2 tygodnie przed rozpoczęciem targów internauci rozpoczynający dzień od wizyty na LucasArtsie mieli okazję poznać szczegóły i obejrzeć pierwsze szkice i obrazki każdej (!) z tych gier. Ten miły zwyczaj - warto dodać - utrzymuje się już drugi rok z rzędu, co pozwala mieć nadzieję, że i w przyszłym będzie podobnie.

www.lucasarts.com warta jest uwagi także dlatego, że nie jest jedną z tych stron producenta, która odwiedzana jest na szarym końcu po to tylko, by przekonać się, iż kompletnie nic nie zmieniło się tam od ostatniej wizyty. (Przykład: do niedawna strona id Software; nowa stronka id będzie, miejmy nadzieję, aktualizowana nieco częściej...) Tu nowe materiały pojawiają się co kilka dni: uzupełniane są galerie, pojawiają logo z chatów twórców gier, linki do związanych z grami LA wydarzeń... Co ciekawe - każdy z produktów ma własną tzw. splash-site, ministronę podpiętą bezpośrednio pod lucasarts.com, część z nich jednak (m.in. www.starwarsgalaxies.com) wyposażona jest w zupełnie odrębną, "dużą" stronę. Warto to wiedzieć, gdyż ich zawartość, np. galerie, wcale nie muszą się dublować!

Wreszcie - strona LucasArts jest przy całym bogactwie treści "lekkostrawna", jeśli idzie o formę, więc możliwe jest połączenie się z nią o dowolnej porze dnia i nocy (także z połączeń 0202122). Istnieje też, co spodoba się tym, którzy nie mają czasu wędrować po stronach, możliwość subskrybowania lucasartsowego newslettera.

www.lucasarts.com

Devil May Cry 2



Platforma: **PS2**
Gatunek: **AKCJA**
Producent: **Capcom Entertainment**
Strona: **www.scee.com**

Stopień zaawansowania: **79%**



W trakcie E3 Capcom Entertainment zaprezentowało następcę jednego z największych hitów ubiegłego roku - Devil May Cry 2.

W Devil May Cry 2 ponownie wcielimy się w półdemona Dantego. Tym razem jednak będzie to Dante znacznie bardziej wszechstronny: lepszy tak w ruchach specjalnych (m.in. nauczył się biegać po ścianach), jak i używaniu broni, dzięki czemu walka rzeczywiście zostanie podniesienia do rangi sztuki. Będzie on także w stanie korzystać z Devil Triggera, czyli zdolności uwolnienia swej mroczniejszej połowy, dzięki czemu przeistoczy się w demona! Warto dodać, że w grze pojawi się także całkowicie nowa postać - bohaterka, jednak jej imię i umiejętności muszą,





zdaniem Capcomu, jak na razie pozostać tajemnicą... W przeciwieństwie do poprzednika w Devil May Cry 2 będzie można dostosować poziom trudności gry do umiejętności grających, dzięki czemu każdy z nich będzie mógł oddawać się dokładnie takiej roz(g)rywce, jaką lubi!

Ambicją twórców Devil May Cry 2 jest - po prostu - ulepszenie każdego z aspektów poprzednika. Akcja Devil May Cry 2 rozgrywa się w sceneriach technogotyckiego miasta, które - prócz tego, że dwukrotnie większe - zdaje się jeszcze piękniejsze, a bez wątpienia znacznie bogatsze od zamku z Devil May Cry. W trosce o efekty wizualne znacząco poprawiono animacje, także głównych bohaterów.

Premiera Devil May Cry 2 - pod koniec tego roku.

wiście istniejących i ponoć niezwykle precyzyjnie odwzorowanych torach, w autentycznych bolidach i z kierowcami, których nazwiska znamy z transmisji wyścigów Formuły 1. GP4 bazuje na całkowicie nowym engine 3D, umożliwiającym odtworzenie nawet efektów, takich jak "falowanie" powietrza ponad rozgrzanym silnikiem czy refleksy świetlne na mokrej powierzchni, a także - wreszcie! - "żywą" obsługę pit-stopów. Cechować ma ją także znacznie poprawiona fizyka jazdy i AI kierowców.

www.grandprix4.com

PC CD ■ *IGI2 dopiero we wrześniu*
Jak wynika z planu wydawniczego Codemasters, IGI 2: Covert Strike, sequel quasirealistycznego first-person shootera, stworzonego przez... pojawi się na półkach sklepowych dopiero we wrześniu. Powodem opóźnienia jest konieczność "doszlifowania" trybu mutliplayer.

www.codemasters.com/

GBA ■ *Gry z Cartoon Network!*
Majesco poinformowało, że już wkrótce na mocy umowy zawartej między Cartoon Network - popularną "kreskówkową" telewizją dla dzieci, a Warner Bros. Interactive Entertainment na GBA pojawią się gry stworzone na podstawie tak znakomitych pozycji jak Chojrak: Tchórzliwy Pies (Courage the Cowardly Dog), Krowa i Kurczak (Cow and Chicken), Jam Łasica (I Am Weasel), Johny Bravo, Owca w wielkim mieście (Sheep in the Big City) i innych.

PS2 GBA ■ *V-Rally 3 latem*
Infogrames planuje wielki powrót serii V-Rally. Trzecia jej część, przygotowywana na PS2 i GBA, oferować ma w tym pierwszym przypadku: wiarygodną fizykę i odgłosy licencjonowanych samochodów klas WRC i S1600, kokpity w wysokiej rozdzielczości i wreszcie - możliwe do zniszczenia elementy otoczenia! Wersja GBA V-Rally 3 to m.in. nowy engine 3D oraz dwa tryby gry multiplayer.

V-Rally 3 wydany będzie pod znakiem Atari jeszcze tego lata.

PS2 Xbox NGC ■ *X-Men: Next Dimension*
Activision, niezwykle chętnie powołujące się ostatnimi czasy na znajomości z komiksowymi superbohaterami, powiadomiło, że jeszcze przed premierą sequela filmowego "X-Men" dane nam będzie przetestować w akcji większość znanych i (nie)lubianych mutantów. X-Men: Next Dimension to jednak nie tylko 24 bohaterów, ale także otoczenie, które niewiele ma wspólnego z typowymi dla gier tego typu arenami - w tym przypadku będą nimi całe rozbudowane i w pełni przestrzenne poziomy!

PS2 NGC ■ *Ty the Tasmanian Tiger*
Ty to diabeł tasmański (niestety nikt z kręgu znajomych Królika Bugsa) - bohater platformówki 3D tworzonej przez australijskie Krome Studios dla Electronic Arts. Ty, warto dodać, to niezbyt szczęśliwy, jak się zdaje, ostatni przedstawiciel gatunku. Zadaniem graczy będzie odnaleźć i uwolnić jego pobratymców, uwięzionych w innym wymiarze. Nie będzie to jednak proste - Ty, wyposażony w bumerang i umiejętność "tłamszenia" w walce - przemierzy przynajmniej 5 najeżonych pułapkami i wypełnionych wrogami światów... Czy sprawdzi się w roli zbawcy własnego ludu, przekonamy się już jesienią.

NGC ■ *NBA Street - out*
EA potwierdziło dobiegające nas od pewnego czasu pogłoski, jakoby gamecubowa wersja NBA Street (wydanego wcześniej z średnim powodzeniem na PS2) miała nigdy nie ujrzeć światła dziennego.

PS2 ■ *Kolejne gry w Platynie*
Midnight Club i Smuggler's Run - dwie

The Getaway

Platforma: **PS2**
Gatunek: **AKCJA**
Producent: **Sony Europe**
Strona: **www.scee.com**

Stopień zaawansowania: **79%**



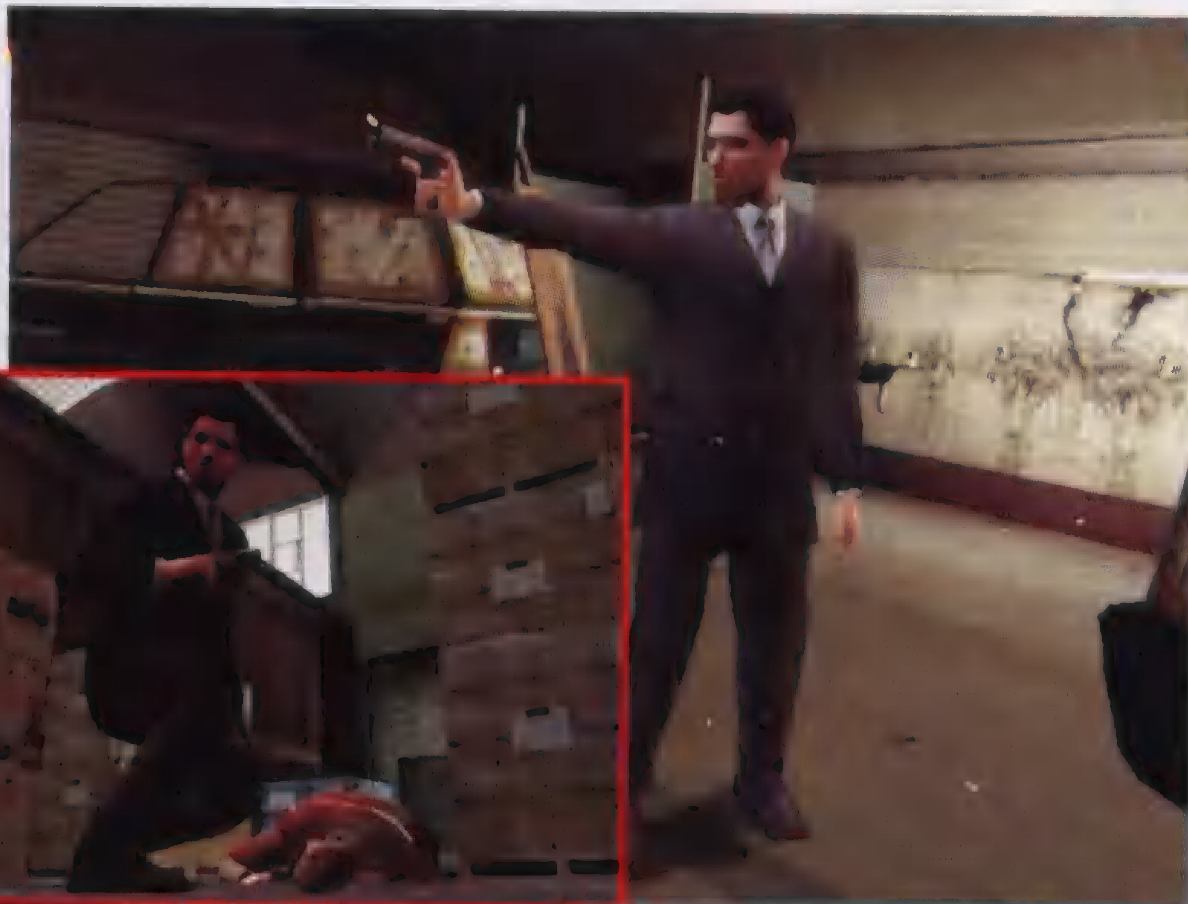
The Getaway to tytuł, który ma odesłać GTA3 w niebyt. Z tego, co udało się nam zobaczyć w trakcie E3, nie jest wcale wykluczone, że tak się właśnie stanie...

Pierwszą myślą na widok The Getaway - gry, której screenshoty zachwyciły nas kilka miesięcy temu i o której nie słyszeliśmy od tamtego czasu, jest - "to film". I tak właśnie - jak twierdzą jej twórcy, 65-osobowy Soho Team - ma być: The Getaway umożliwi graczom stanie się bohaterem ich własnego filmu akcji! Temu celowi podporządkowano w grze wszystko.

Bohaterami The Getaway są dwaj gangsterzy. Pierwszy to Mark Hammond - gangster pożądający odwetu na zabójcach żony i porywaczach syna, oraz Frank Carter - gliniarz o niezbyt czystym sumieniu. Obaj pracują dla Ojca Chrzestnego londyńskiej mafii, a zarazem mają zamiar zerwać z przestępczą przeszłością, najlepiej przez wyeliminowanie nauczycieli występku. Do tego celu prowadzić ma kilka dróg, która jednak okaże się najbardziej odpowiednią - zależeć będzie wyłącznie od ciebie.

Londyn, w obrębie granic którego toczy się gra, to ok. 40 km2 miasta odwzorowanego tak dokładnie, że - jak twierdzą twórcy gry - jeśli w rzeczywistości przedostajesz się z jednego miejsca w inne w 10 minut, w grze zajmie ci to dokładnie tyle samo czasu. Warto też dodać, że samo zdobycie materiału zdjęciowego na tekstury pokrywające londyńskie budynki zajęło im aż 3 lata!

W grze pojawi się ponad 60 licencjonowanych samochodów (w tym londyńskie czerwone double-deckery!). Każdy z nich prezentować ma odrębny, nieodmiennie jednak bardzo realistyczny model jazdy oraz system uszkodzeń.



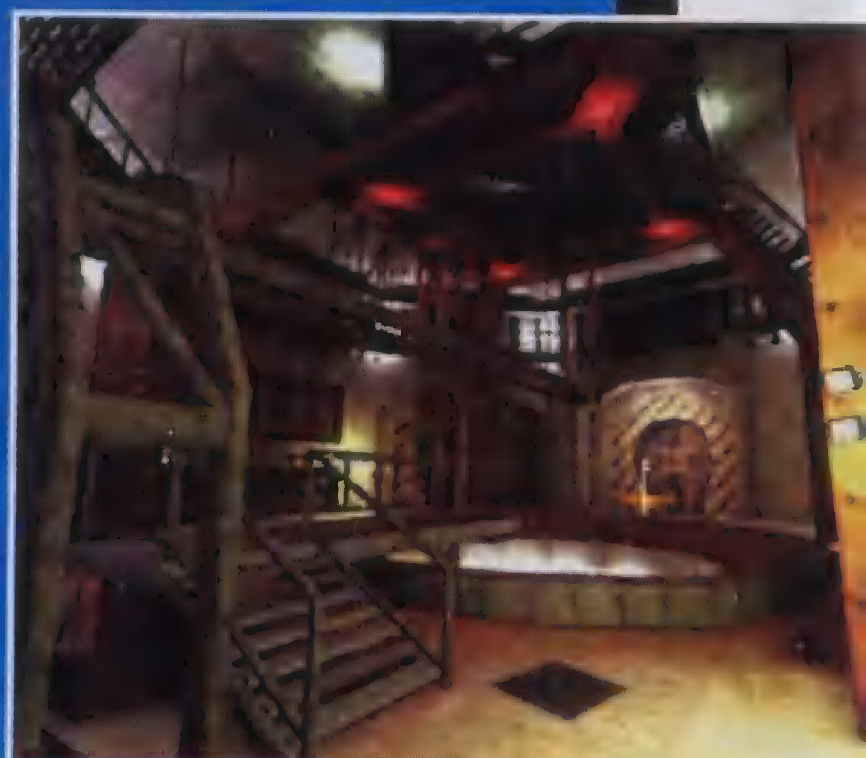


The Getaway, gra o londyńskiej mafii, która ma sporą szansę okazać się pogromcą Grand Theft Auto 3 - pojawi się już w listopadzie tego roku.

Poszło w piach
TWINE PC



The World Is Not Enough, czyli TWINE miał umożliwić obejrzenie filmu o tym samym tytule oczyma samego Bonda... Jamesa Bonda. Gra, należąca do gatunku first-person shooterów, oparta na znakomitym nawet w chwili obecnej Quake III engine, miała bowiem ściśle współgrać z fabułą filmu z 1999 roku, odwzorowując filmowe misje najsłynniejszego bodaj agenta Jej Królewskiej Mości. Prócz tego Electronic Arts obiecywało akcję, w której w równych proporcjach miały mieszać się strzelaniny z podchodami i ponad 40 rodzajów broni i gadżetów z laboratorium Q. W czasach triumfów GoldenEye na N64 nie było powodu, by nie wierzyć, że i TWINE okaże się ogromnym sukcesem.
Tymczasem jednak okazało się, że czasem znakomity temat, wyśmienity engine i znający się na rzeczy team to za mało, by doprowadzić projekt do szczęśliwego zakończenia. Ze wszystkich zapowiadanych wersji TWINE pojawiły się jedynie dwie - na N64 i PSX i... nastała cisza. Nie wyjaśniono przyczyn opóźnienia pozostałych i następnie faktu zaniechania projektu. Ba, nigdy w pełni oficjalnie nie podano do wiadomości publicznej, że TWINE PC nigdy się nie pojawi - po prostu zapomniano o niej.
Naturalnie - nie wszystko przepadło wraz z nią. Jak bowiem obecnie wiadomo, część materiałów zgromadzonych na potrzeby TWINE wykorzystano przy tworzeniu Agent Under Fire - ostatniego, konsolowego (PS2, Xbox, NGC) 007. Miejmy też nadzieję, że omawiany tuż obok Nightfire będzie mieć więcej szczęścia i że już wkrótce również gracze pecetowi będą mogli powiedzieć o sobie "My name is Bond. James Bond".



znakomite samochodowe arcade made by Rockstar Games (obecnie Rockstar North) - dołączyły do "platynowej" serii gier na PS2. Oznacza to, że oba tytuły przekroczyły liczbę 400 tys. sprzedanych egzemplarzy i odtąd będzie można je nabyć w cenie 119 złotych!

PS2 ■ *Warhammer 40 000*
Kuju Entertainment, niegdyś partner Microsoft przy MS Train Simulator, obecnie sprzymierzony z THQ, ogłosiło dumnie, że w jego studiach powstaje właśnie pierwsza i w pełni licencjonowana przez Games Workshop gra ze świata Warhammer 40 000, ultrapopularnej strategicznej gry stołowo-figurkowej! Więcej szczegółów już wkrótce.

film ■ *Tomb Raider nabiera prędkości*
Paramount Pictures poinformowało, że reżyserem sequela filmowego "Tomb Raidera" (ponownie z Angeliną Jolie w roli Lary Croft) będzie Jan De Bont, twórca "Speeda".

Xbox ■ *Last Ninja*
Brytyjskie Studio3 - autor oryginalnych Last Ninja, potwierdziło wreszcie oficjalnie plany stworzenia kolejnej części tej znakomitej i pamiętanej jeszcze z Commodore 64 (była absolutnym bestsellerem) trylogii izometrycznych action-adventure! Nowa Last Ninja - tym razem naturalnie w pełni trójwymiarowa - przygotowywana jest jednak, przynajmniej jak na razie, wyłącznie na Xbox. Czy dane nam będzie ponownie stawić czoło złemu szogunowi Kunitokiemu również na innych platformach - zobaczymy.

PC CD PS2 Xbox NGC ■ *He-Man powraca!*
Na potęgę Posępnego Czerepu! Władcy Wszechświata za sprawą TDK Mediactive powracają! I to na wszystkie istniejące platformy! Niestety jak na ten moment nic ponad to, że premiery gier mają iść w parze z premierami plastikowych figurek - nie wiemy.

PS2 Xbox ■ *Alter Echo*
Niestety E3 potwierdziło, że Alter Echo, ambitny projekt Outrage Games-THQ, pozwalający dzięki technologii TimeDillation na zmiany profilu gry (tryb walki wręcz, walki bronią, złodziejski) - nie pojawi się przed 2003.

PC CD ■ *Unreal Tournament 2003 we wrześniu*
Nie udało się niestety triu Digital Extremes-Epic-Infogrames dotrzymać obietnicy wydania nowego Unreal Tournamenta w czerwcu. Powodem opóźnienia jest, cytuję "chęć zapewnienia jakości należnej grze ze słowem Unreal w tytule". Nowa, na szczęście niezbyt odległa data premiery UT 2003 - na początku sierpnia 2002.

PS2 Xbox NGC ■ *Rocky Balboa jesienią!*
Ubi Soft zawarło umowę z Rage Software, właścicielem praw do interaktywnych adaptacji słynnej filmowej serii z Sylwestrem Stallone w roli boksera Rocky Balboa'y, na mocy której właśnie on będzie ich wydawcą. Pierwsze gry, pozwalające choć przez chwilę poczuć się Rockym - już jesienią.

PS2 Xbox NGC ■ *Dungeons & Dragons Heroes*
Właściciel praw do Dungeons & Dragons, najpopularniejszego systemu książkowych gier role-playing - Infogrames, poinformowało, że zaledwie miesiące dzielą nas od największej przygody, jaką przeżyć można, siedząc wygodnie w fotelu przed telewizorem!

Dungeons & Dragons Heroes to gra role-playing, tworzona pod kierownictwem Brendy Brathwaite (autorki Wizardry 8). Ma łączyć prostotę obsługi z kompleksowością możliwych rozwiązań każdej kwestii. Gracze wcielą się w przedstawiciela jednej z czterech klas: wojownika, czarodzieja, kapłana, złodzieja i - co cieka-

Jak pewnie wiecie - między innymi dzięki naszym publikacjom - w naszym kraju jest już dostępna najnowsza konsola firmy Nintendo. Ten mały, granatowy (lub czarny) sześcianik potrafi sprawić wiele przyjemności i radości oraz dostarczyć zabawy, pod warunkiem że wyposaży się go w najlepsze gierki i odpowiedni osprzęt. Grami zajmujemy się w dziale Tester (patrz str. 28), a informacje sprzętowe znajdziecie w rubryce Ciężki sprzęt w tym wydaniu magazynu.

Joypad do Game Cube'a

Dołączany do konsoli, firmowy i genialnie zaprogramowany joypad to za mało, by zagrać w dwójkę w Wave Racera czy w Super Smash Melee Bros. Co zrobić? Kupić drugi pad! Rozwiązaniem jest też oczywiście drugi kontroler Nintendo, ale biorąc pod uwagę jego cenę (149 zł), może się to okazać trudne w realizacji. Alternatywą są dla niego pady dystrybuowane w Polsce przez firmę Manta. Egzemplarz, który dostaliśmy do testów, zrobił wrażenie solidnym wykonaniem i dodatkowymi funkcjami (m.in. autofire). W ręku trzyma się go równie dobrze jak oryginał Nintendo, gałki i przyciski funkcjonują bez problemu, podczas gry nie ma żadnych problemów. Przyznać trzeba, że to urządzenie zaskakująco porządnie wykonane i właściwie niewiele ustępuje oryginałowi, a jest dużo tańsze.



Joypad Game Cube
dystrybutor: **Manta**
cena: **89,90 zł**

Karta pamięci do Game Cube'a

Karta pamięci to urządzenie, które trudno przetestować - przyznacie chyba sami. Testowana przez tydzień karta ta - dystrybuowana przez Mantę (wersja 8 MB) - nie sprawiała problemów i nie "gubiła" nagranych gier, co np. zdarzało się często w przypadku niefirmowych kart pamięci do PlayStation. Odbiegający od oryginału kształt nie całkiem przypadł nam do gustu, ale to już raczej nieistotna kwestia.



Joypad Game Cube
dystrybutor: **Manta**
cena: **79,90 zł (4 MB), 109,90 zł (8 MB)**

Project Ego

Platforma: **Xbox**
Gatunek: **RPG**
Producent: **Big Blue Box**
Strona: **www.bigbluebox.com**

Stopień zaawansowania: 52%



Peter Molyneux to bezsprzecznie jeden z największych "wynalazców" w branży gier komputerowych. To dzięki niemu gracze poznali zalety i wady bycia bogiem (Populous, Black & White), magiem na latającym dywanie (Magic Carpet) czy złym strażnikiem lochów (Dungeon Keeper). Również aktualnie wymyślane przez niego gry mają szansę przedefiniować opis gatunków i zmienić sposób widzenia gier. Znakomitym przykładem jest Project Ego, gra role-playing tworzona w studiach Big Blue Box, studia satelickiego Lionhead.

Historia Project Ego rozpoczyna się w typowy dla gatunku sposób: motywem zemsty, dalej jednak znacznie wykracza poza jego ramy, łamiąc je i odrzucając. Nie będzie więc np. możliwości wykreowania bohatera poza określeniem jego wyglądu! Cała reszta bowiem - tak jak w prawdziwym życiu, zależeć ma wyłącznie od jego (a więc i gracza) poczynań!

Świat w grze będzie żyć własnym życiem, a rozwiązań każdego z problemów ma być - jak w B&W - przynajmniej kilka. Co równie ciekawe - nie będziesz jedynym herosem w tym świecie i być może właśnie od tego, jak wielu zdołasz przekonać, że twoja sprawa jest słuszna - zależeć będzie dobry czy zły koniec twego świata...



W całej tej beczce miodu jest jednak łyżka dziegciu - Project Ego NIE pojawi się wcześniej niż za rok...

I jeszcze jedno - nie warto, jak na razie przynajmniej, wierzyć pogłoskom, jakoby Project Ego miał po pewnym czasie, wymuszonym exclusive Xboxa, trafić na PC.



we - przemierzą świat Dungeons & Dragons Heroes w grupie do czterech osób naraz!

Więcej szczegółów - wkrótce.

PS2 Xbox NGC ■ *True Crime: Streets of L.A.*
Activision, zazdroszcząc najwyraźniej Rockstar North niesłabnącej popularności Grand Theft Auto 3, zdecydowało się zagrać równie mocnym atutem. Zdecydowanie grzeczniej jednak: w True Crime gracz, w przeciwieństwie do GTA3, wcieli się w obrońcę prawa (przynajmniej teoretycznie) - detektywa Nicka Kanga, uwikłanego w prywatną wendettę z światkiem przestępczym L.A.

Miasto, w granicach którego toczyć się będzie akcja gry, to - uwaga! - 400 mil kwadratowych wiernie odwzorowanego Los Angeles. Sama gra zaś to ponad 20 rozbudowanych misji i aż ponad 100 subquestów, sprowadzających się do pościgów samochodowych, strzelanin na ulicach i... co ciekawe - sztuk walki!

Luxoflux - odpowiedzialne m.in. za serię Vigilante 8, przewiduje premierę True Crime na rok 2003. Jak się jednak zdaje - warto czekać już teraz.

PS2 GBA ■ *Two Towers*
Electronic Arts, dysponując wyłącznym prawem do wykorzystania w grach wideo elementów filmowego "Władcy Pierścieni", ujawniło, że pierwsze namacalne dowody wykorzystania tej licencji pojawią się na rynku równocześnie z premierą drugiej części trylogii - "The Two Towers". Co przy tym ciekawe - potwierdzono pogłoski, jakoby od razu miały pojawić się dwie gry - ta bazująca na "Drużynie Pierścienia" i druga - właśnie na "Dwóch Wieżach". Obie należą do gatunku action-adventure (w perspektywie trzeciej osoby) i pozwolą kierować Aragornem, Legolasem bądź Gimlim w trakcie ich walki z orkami Sarumana.

Wersja GBA Dwóch Wież pozwoli na objęcie kontroli aż nad czterema bohaterami: Aragornem, Legolasem, Frodem i Gandalfem, z których każdy będzie mieć do pokonania aż 30 poziomów gry!

PS2 ■ *Midnight Club 2*
To było do przewidzenia - Rockstar Games zdecydowało się na stworzenie i wydanie sequela znakomitej samochodowej arcade - Midnight Club. Tym razem nielegalne wyścigi po ulicach miast odbywać się będą w Paryżu, Los Angeles i Tokio. Więcej szczegółów (w tym nieokreślona jak na tę chwilę data premiery gry) - wkrótce.

GBA ■ *R-Type III*
To tytuł nowego shootera z Phantagramu. Będzie to klasyczna rozwałka kosmiczna. Gracz zasiądzie za steram kosmicznego myśliwca i będzie musiał uwolnić kolejne systemy planetarne od agresywnych Obcych (jest to już kolejna odsłona R-Type). Graficznie gierka będzie raczej dość przeciętna, ale ma nas oczarować grywalnością.

GBA ■ *Muppet Show*
Znane i lubiane Muppety pojawią się na GBA. TDK zakupiło właśnie prawa do postaci (w grach). Prawo własności wygaśnie jednak po trzech latach, więc TDK będzie chciało zapewne maksymalnie wykorzystać ten czas. Możemy na pewno spodziewać się kilku gier z Miss Piggy, Kermitem, Fozzie i innymi popularnymi Muppetami. Wiadomo już również, że Muppety pojawią się także na innych platformach. Kiedy pierwsza premiera? Na razie nie wiadomo.

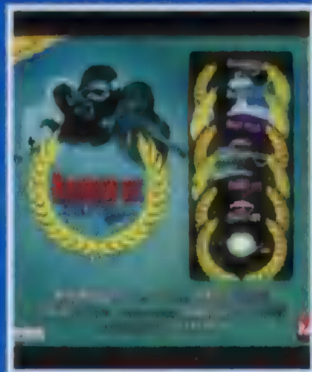
GBA ■ *Desert Strike Advance*
Dawni posiadacze Amigi, jak również PC z

Kompilacje, lokalizacje...

W ostatnim czasie ukazały się lub ukażą:

Rainbow 6 - Edycja Kolekcjonerska

6 płyt CD z jedną z najlepszych taktycznych strzelanin na PC. W skład zestawu wchodzą podstawowa gra Rainbow 6, jej kontynuacja Rouge Spear, samodzielny dodatek Cover Ops (zawiera m.in. wywiady ze specjalistami z zakresu służb specjalnych) oraz dodatki Eagle Watch i Urban Operations (oba to świetne zestawy dodatkowych misji). Szkoda, że zabrakło dodatku Black Thorn, ale nie można mieć wszystkiego.



Dystrybutor: **Play-It**
cena: **129 zł**
ocena zestawu: **5/5**

Half-Life Generacja 3.0

Kolejny najbardziej kompletny zestaw do gry Half-Life. Zawiera podstawową grę, kultowe rozszerzenia gry w multiplayer (Counter-strike i Team Fortress) oraz dodatki dla jednego gracza (Blue Shift, Opposing Force i Uplink). To wciąż najlepsza gra FPP. Więc jeśli jeszcze jej nie masz, teraz nadszedł najlepszy moment, by ją kupić. A w prezencie dostaniesz dodatkowo kubek.



Dystrybutor: **Play-It**
cena: **129 zł**
ocena zestawu: **5/5**

Warlords Battlecry 2 PL

Opisywana już w naszym magazynie gra strategiczna Warlords Battlecry 2 w polskiej wersji językowej jest już w sprzedaży. Wysoki poziom lokalizacji zapewniono dzięki długiemu okresowi testowania gry; szkoda tylko, że z tego powodu trafia ona do sprzedaży dużo później niż zagranicą. Dobrze przynajmniej, że Warlords Battlecry 2 wydane jest z szacunkiem dla gracza - w pudełku dostajemy, oczywiście poza grą i podręcznikiem - m.in. mapę świata oraz kartę pomocy podręcznej



Dystrybutor: **CD-Projekt**
cena: **69,95 zł**
ocena lokalizacji: **4,5/5**

Resident Evil 0

Platforma: **NGC**
Gatunek: **AKCJA**
Producent: **Capcom/Capcom**
Strona: **www.capcom.com**

Stopień zaawansowania: 72%



Resident Evil 0 to kolejny tytuł, który udowadnia, że nowa konsola Nintendo nie jest przeznaczona wyłącznie dla dzieci. Tworzony początkowo z myślą o N64 Resident Evil 0 znacznie zmienił się od tamtych czasów. Bazuje np. na całkowicie nowym engine'ie (tym samym, dzięki któremu światło dzienne ujrzał remake oryginalnego Resident Evil na NGC) i choć, jak nakazuje tradycja serii, tła są nadal rysowane, efekt - zwłaszcza gdy odrobinkę rozmyje go najwspanialszy jak dotąd w grach wideo deszcz - jest prawdziwie porażający!

Resident Evil 0, jak zdradza sam jego tytuł, jest prequelem ich wszystkich, przygodą, od której zaczęły się wszystkie inne i która dała początek wszystkim następnym... Nie podąża mimo to dokładnie ich ścieżką i występują w nim zmiany, jakie trudno uznać za chybione. Podstawową jest to, że możliwe ma być - wreszcie - odkładanie przedmiotów i następnie zbieranie ich w dowolnym miejscu planszy, co uwolni nas od skrzyń! Drugą innowacją jest to, że będziemy mogli "wymieniać" parę głównych bohaterów w dowolnym momencie. Co przy tym ciekawe - druga postać, kontrolowana przez AI, będzie towarzyszyć tej pierwszej!

Pozostałe elementy rozgrywki pozostaną nietknięte. Nadal więc koniecznością będzie zbieranie przedmiotów i wykorzystywanie ich w określonych miejscach. Nadal też - naturalnie - przez większość gry będziemy liczyć pociski znikające w zastraszającym tempie w kolejnych falach niekończących się zombi.

Premiera Resident Evil 0 - w październiku.









rodziny 286 i 386 pamiętają zapewne grę Desert Strike. Ten oryginalny arcadowy symulator helikoptera wojskowego pojawi się teraz na GBA. Grafika ma mieć podobny poziom - czyli widok w rzucie izometrycznym i całkiem ładne widoczki. Jak na razie brak screenów z DSA, więc nie wiadomo, czy twórcy stanęli na wysokości zadania. Premiera tytułu za kilka miesięcy.

GBA ■ *Mr Driller Ace: Strange Bacteria*
To już kolejna premiera przygód Mr Drillera. Przypomnę tylko, że ten pracowity człowieczek zajmuje się wierceniem głębokich korytarzy w różnokolorowych kamieniach. Gra zostanie zaprezentowana już w połowie lipca. Czekamy z niecierpliwością.

GBA ■ *Pinobee & Fibee*
Hudson przymierza się do wydania platformówki pt. Pinobee and Fibee. Gra znana jest już fanom (pierwsza zatytułowana była Pinobee: Wings of Adventure's). W nowym P&F będzie można zagrać obiema zabawnymi postaciami. Tym razem poszukują one utraconego fragmentu serca (postacie w tej grze podobne są trochę do Pinokia). Gierka ma się ukazać na wakacje w Japonii. Do nas dotrze zapewne kilka miesięcy później (screen przedstawia okładkę pierwszej części).

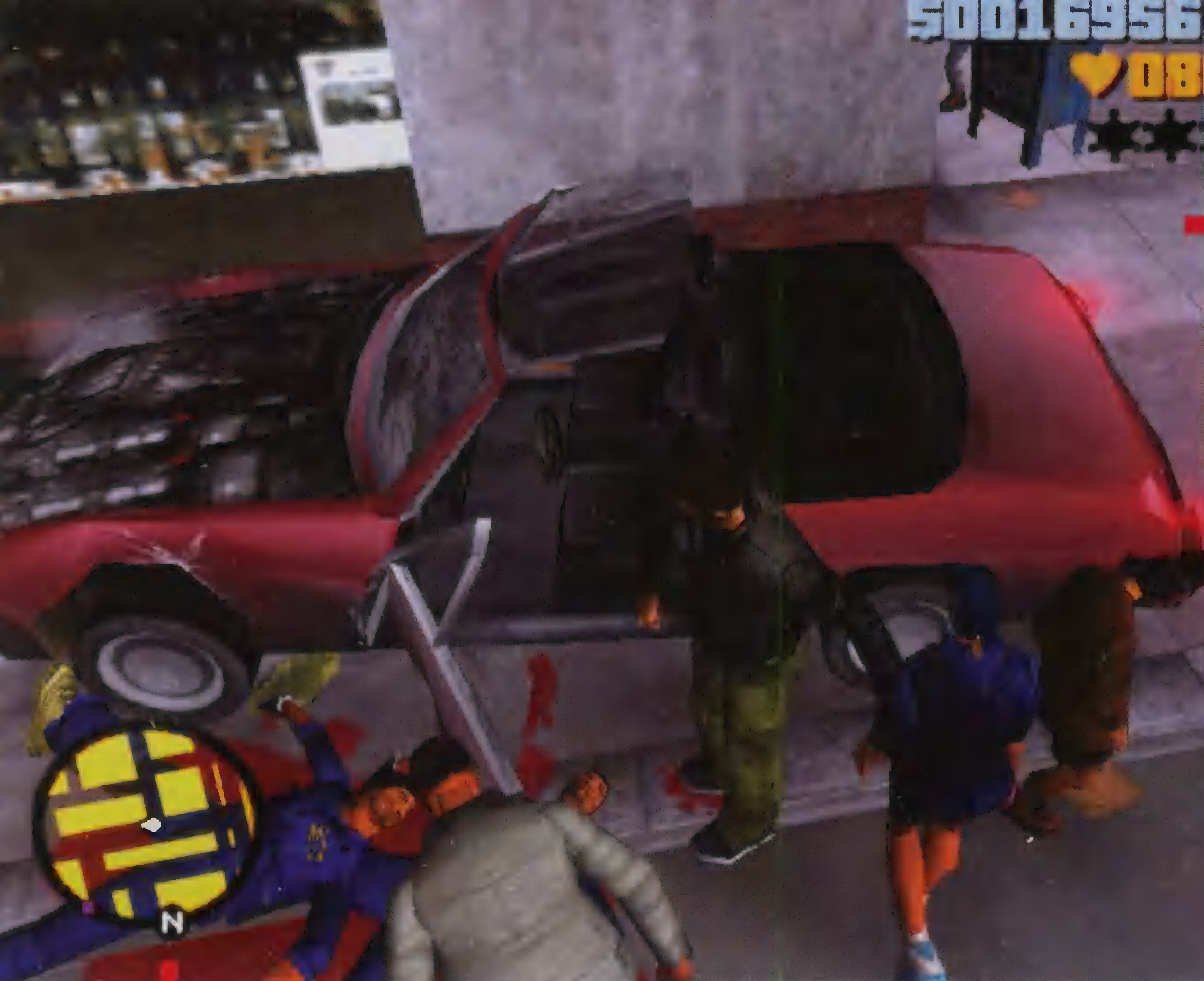
GBA ■ *Spiral Stone*
Core przygotowuje dla fanów GBA grę Spiral Stone. Będzie to połączenie arcade z RPG, z opcją multiplayer. Gracz będzie zwiedzał rozległą krainę fantasy. Na jego drodze staną różnorodne potwory, jak np. Orki, Gobliny, Olbrzymy. Oprócz walki będą one źródłem cennych informacji, a niekiedy nawet pomogą bohaterowi. Dzięki multi szczególnie groźne potwory będzie można pokonać we dwoje. Premiera tytułu nie jest jeszcze znana.

PS2 Xbox ■ *SWG także na PS2 i Xbox*
Chyba rzeczywiście LucasArts postanowiło ziścić marzenia wszystkich fanów Star Wars na całym świecie. Ostatnią próbą jest rozszerzenie grona wybrańców do życia "dawno, dawno temu, w odległej galaktyce" w ramach powstającego w kooperacji LA-Sony-Verant online'owego roleplaya Star Wars Galaxies, o posiadaczy PS2 i Xboxów! Premiera wersji PC Star Wars Galaxies: An Empire Divided - w grudniu; premiery konsolowych wersji gry - w pierwszej połowie roku 2003.

PS2 Xbox NGC ■ *Lamborghini*
Rage zamierza zrobić dobry użytek z licencji udzielonej przez FIAT-a na wykorzystanie w grach wideo marki i produktów słynnego Automobili Lamborghini S.p.A. Lamborghini pozwoli graczom, członkom Lamborghini Millionaires Club, zasiąść za kierownicami najsłynniejszych przedstawicieli tej marki - m.in. 350 GT, miury, countacha, diablo i naturalnie ostatniego objawienia geniuszu Lamborghini - murcielago i wzięcia udziału w mistrzostwach na torach całego świata! Fakt zaś, że w grze pojawią się tzw. "pink slip challenges" pozwalające brać udział w wyścigach o ogromnych stawkach, świadczy, że ambicją Rage'a jest odebrać prymat serii Need for Speed.

Premiera Lamborghini na PS2 i Xbox - wiosną 2003, wersji Game Cube'a zaś - dopiero pod koniec roku 2003.

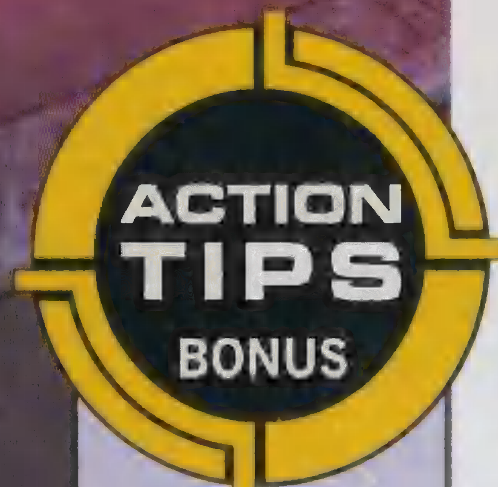
PS2 ■ *Fugitive Hunter*
Duet Black Ops Entertainment-Infogrames ujawnił, że już w styczniu 2003 rozpocznie swą misję Fugitive Hunter, gra typu TPP, w której gracze wcielą się w postać Jake'a Seavera, dawnego komandosa, aktualnie członka grupy specjalnej zajmującej się ściganiem, chwytaniem i dostarczaniem wymiarowi sprawiedliwości najbardziej poszukiwanych uciekinierów świata. Co ciekawe, celem gry zatem ma być nie tyle zabijanie, ile właśnie, częstokroć wbrew zdrowemu rozsądkowi, utrzymywanie przestępców przy życiu!



Nie da się ukryć - GTA3 to brutalna gra.



Niektóre widoki kamery są bardzo filmowe.



W trakcie gry wpisz WEAPONSFORALL - zobaczysz, że mieszkańcy Liberty City to wojownicze ziółka.



Samolot to nietypowy pojazd jak na Liberty City, ale dzięki temu dostarcza wielu nietypowych przeżyć.



Grand Theft Auto 3

I znów oburzeni rodzice będą pisać protesty....



ocena

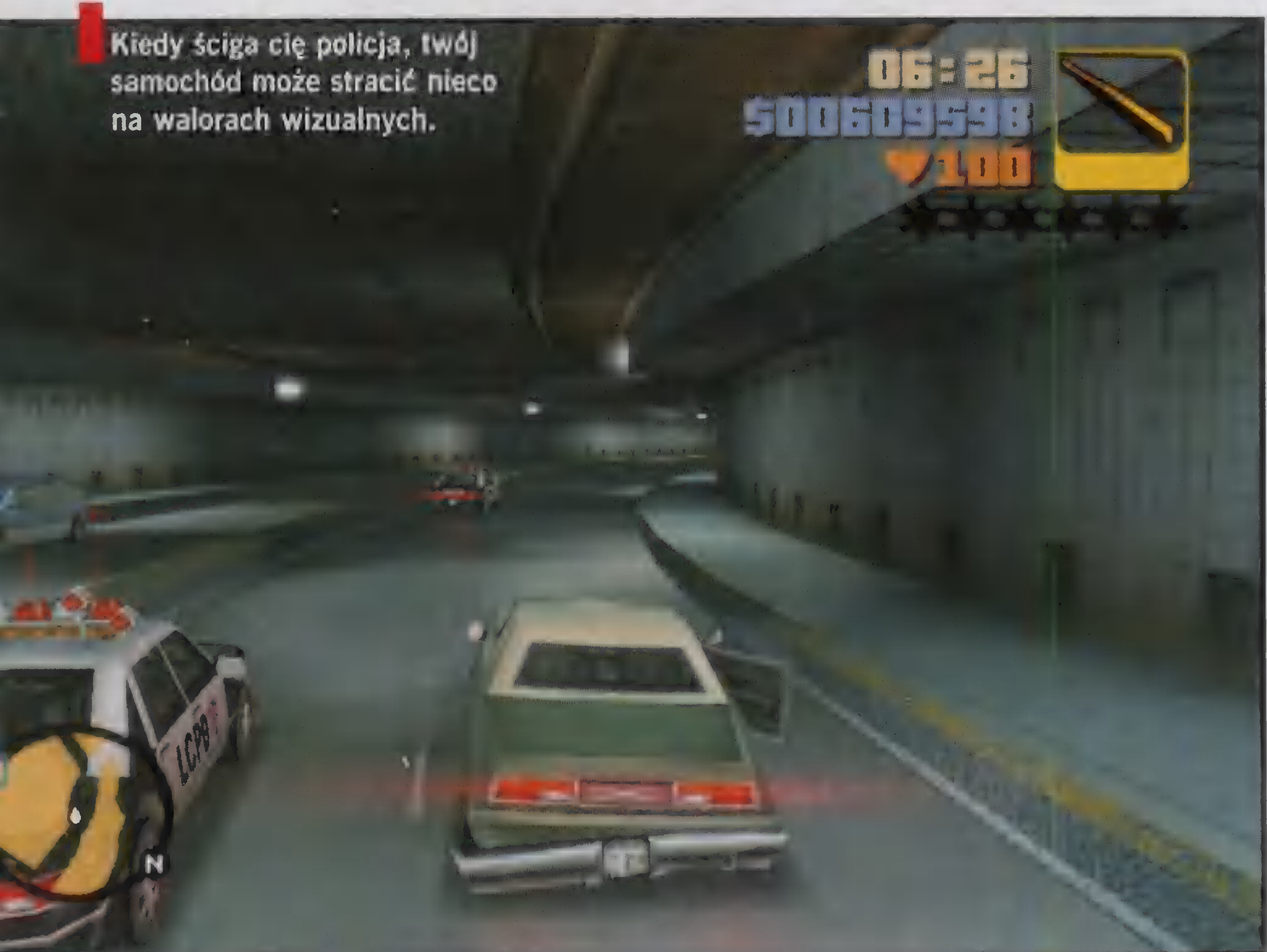
Już dawno zbrodnia nie popłacała aż w takim stopniu.

Producent: **Play-It**
Dystrybutor: **Rockstar**
Gatunek: **akcja**
Wymagania: **PII 700 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**



Recenzję gry, takiej jak Grand Theft Auto 3, ugryźć można na wiele sposobów. Założyłbym się, że w większości konkurencyjnych tytułów recenzenci będą się za nią zabierać od strony wszechogarniającej przemocy i brutalności. Tak przecież wypada - oczyścić trochę sumienie z diabelskiej przyjemności, jaką znajdujesz w przestępczym fachu przedstawionym w tej właśnie grze. Ale w Action Plusie tak nie robimy. To dorosła gra dla dorosłych ludzi i przypomina raczej wybitny film w rodzaju "Chłopcy z ferajny" niż latanie z bejsbolem po ciemnych uliczkach.

Tak jak w przypadku wersji na PS2, tak i teraz GTA3 wciągnęło nas po uszy. Widzicie, tę grę projektowano z myślą o konsolach, a tam nie ma za dużo miejsca na wpadki i jeśli kupiły ją 4 miliony graczy, oznacza to, że jest grywalna do maksimum. Nie zaś, że firma wtłoczyła w promocję miliony dolarów, więc ludzie kupowali grę, pograli w nią i odłożyli na półkę. Tę grywalność udało się przenieść także na PC, zachowując konsolowy charakter i klimat GTA3 oraz dostosowując grę do potrzeb i oczekiwań typowego posiadacza blaszaka. I za to należą się firmie Rockstar pełne szacunku pokłony.



Kiedy ściga cię policja, twój samochód może stracić nieco na walorach wizualnych.

Podstawowe informacje, dotyczące GTA3, na pewno już znasz. To kontynuacja kontrowersyjnej serii gier, które najlepiej chyba nazwać symulatorem przestępcy. Trzecia część serii przeniesiona została w trzeci wymiar, dzięki czemu kradzieże, wymuszenia i morderstwa wyglądają tak dobrze jak nigdy dotąd. Główny bohater to drobny przestępca, wpakowany przez swoją nie całkiem lojalną dziewczynę do więzienia. Podczas transportu do więzienia przez przypadek udaje mu się uciec na wolność. Oczywiście nie zamierza wrócić na łono społeczeństwa - nawiązuje kontakt z lokalnym bossem podziemnego światka i wykonuje dla niego drobne roboty. Kolejne wykonane zlecenia to oczywiście stopnie w przestępczej hierarchii, równocześnie z nimi zaś rozwija się fabuła, w której pojawiają się starzy znajomi. Ta dzi#$a... o, przepraszam, ta zła kobieta też. Będzie więc okazja, by wyrównać porachunki. I nie tylko, bo GTA3 wypakowano dodatkowymi misjami, bonusami i sekretami, a podczas pierwszego razu skończyłem ją, widząc jedynie 30% gry.

// Tak jak w przypadku wersji na PS2, tak i teraz GTA3 ponownie wciągnęło nas po uszy. Jeśli tę grę kupiły już 4 miliony graczy, oznacza to, że musi być ona grywalna do maksimum. //

Jeśli miałbym przyczepić się do czegoś w Grand Theft Auto 3 na PC, napisałbym, że gra nie ma trybu multiplayer. Tak naprawdę jednak nikomu nie jest on potrzebny i to tylko zrzędzenie recenzenta, bowiem ta część mojej osobowości, która jest graczem, a nie pismakiem, lekceważy multiplayera z góry na dół i rzuca się w wir ciemnych sprawek Liberty City. Gra w GTA3 to doświadczenie złożone z dwóch zazębiających się i spójnie połączonych elementów - jazdy samochodem i poruszania się pieszo. To pierwsze już na PS2 wykonano bezbłędnie, z doskonałym modelem jazdy, widowiskowymi kraksami i dużymi prędkościami. To drugie na konsoli trochę szwankowało, o ile bowiem poruszanie się nie sprawiało kłopotów, tak walka z przeciwnikami, dokładniej zaś celowanie przy użyciu pada było utrudnione. Na PC zrealizowano to w sposób jedynie rozsądny, ale wcale nie tak oczywisty (popatrzcie na konwersje innych gier). Do pracy zaprzęgnięto myszkę. Teraz, kiedy celujesz, widzisz na ekranie celownik i nie masz już wątpliwości, do kogo strzelasz i czy trafisz. Dzięki temu ten element gry jest już tak dobry jak jazda samochodem.

Pozostałe zmiany to już raczej kosmetyka. Możliwość dodania własnej twarzy bohaterów gry, wykorzystanie własnych plików MP3 w rozgłośni odbieranej przez samochodowe stereo, wyższa jakość tekstur itd. to miłe akcenty, ale nie zmieniają one w szczególny sposób satysfakcji płynącej z gry. Z gry, której nie sposób określić mianem innym niż wyjątkowa. To już nie tylko symulator przestępcy, to raczej symulator całego kryminalnego podziemia i kontrolowanego przezeń miasta. Jeszcze nie grałeś? Nie czekaj - mówię niedbale oparty o kij basebolowy.

Basior

Rockstar: Rockstar North to w tej chwili jeden z najciekawszych zespołów developerskich w branży. Już niedługo napiszemy o nim więcej.





Spider kontroluje swój lot (kierunek i wysokość). Może sobie nawet pozwolić na puszczenie liny i swobodne opadanie (byle zarzucić ją przed uderzeniem w asfalt).



Ewolucje mogą skończyć się tak, że będziesz miał przeciwnika za sobą. Aż strach pomyśleć, co się wówczas może zdarzyć. :)

Spider-Man: The movie

Dla chorych na arachnofobię, i nie tylko.

Dużo, bo... 114 mln dolarów - tyle zarobił Spider-Man w ciągu pierwszych trzech dni wyświetlania (weekend) w USA, co jest absolutnym rekordem (dotychczasowy lider - "Harry Potter i kamień filozoficzny", osiągnął "tylko" 90,3 milionów dolarów). Panowie z Activision mieli nosa i pewnie teraz zacierają rączki, bowiem to oni są wydawcą Spider-Man: The Movie - gry akcji TPP - bazującej na scenariuszu filmowym. Warto chyba jeszcze wspomnieć, że Spider-Man: The Movie jest sequelem gry Spider-Man, za którą Activision zgarnęło Game of the Year w plebiscycie PlayStation Choice Awards. Mając taki fundament oraz bezpłatną reklamę w kinie, Activision może być pewne, że jego konta zostaną zalane zielonymi papierkami z podobiznami amerykańskich prezydentów.

Spider-Man: The Movie to gra akcji w TPP, nie mogło więc zabraknąć charakterystycznych dla tych gier wskaźników i potencjometrów wyświetlanych na ekranie. W lewym górnym roku ekranu znajduje się dwupaskowy potencjometr. Pierwsza czerwona linia - to "życie", druga wskazuje zapas pajęczej nici Spider-Mana. Nici i życia zawsze brakuje, ale Spider może poratować się ukrytymi gdzieniegdzie, czerwonymi i niebieskimi pająkami. Na ekranie znajdują się również swego rodzaju radar oraz wskaźnik... wysokości (!). Podobnie jak każdy samolot, Spider posiada takie urządzenie. Misje podzielono na fragmenty, które należy realizować po kolei. Radar jest niezbędny, aby nie zgubić się w gąszczu ulic Nowego Yorku.

Spider łazi równie dobrze po podłodze, jak i po ścianach czy suficie, lecz gdy znajdzie się w pobliżu przeciwników - ci zawsze go wypatrzą. Tryb walki w grze to naprawdę dobra rzecz i trudno się do tego przyczepić. Przede wszystkim w trakcie realizowania misji zyskujemy nowe combosy. Ich lista jest cały czas dostępna z poziomu menu, więc w każdej chwili można tam zajrzeć.

Znacznie trudniej jest z oprychami, którzy strzelają z pukawek. W takim przypadku nieocenioną pomocą okazuje się pajęcza sieć. Spider może nią owinąć wroga i właściwie zupełnie go unieruchomić. Inną jeszcze umiejętnością superhero jest możliwość podnoszenia i rzucania wszystkimi niemal przedmiotami, które znajdują się na planszy. Tokarka, piła spalinowa, wieża stereo, beczki, opony, stoły. Te i wiele innych przedmiotów można rozbić na niskich czołach brutali, którzy postanowili wykończyć Spidera.

Misje podzielone są na etapy i generalnie są dość duże - trzeba trochę czasu, aby przejść pojedynczy scenariusz. Na końcu czai się boss. Jeśli uda się wam w trudzie i znoju dotrzeć do gościa, a niestety ulegniecie jego sile, zaczynacie grę od początku danej misji! Grrr! W grze po prostu nie ma możliwości zapisu, oprócz save'u po zakończeniu całej misji. Inna sprawa to brak multiplayera. Odpada zabawa z przyjaciółmi w sieci. W zamian na otarcie łez otrzymaliśmy możliwość kupowania w Secret Store (za uzbierane punkty) oraz korzystania z Movie Viewer i Production Art.

Graficznie Spider-Man: The Movie wygląda porządnie. Co prawda, po Beam Breakers ulice Nowego Yorku wydają się puste i nieciekawe, ale i tu miasto robi wrażenie. Pomieszczenia i lokacje są raczej standardowe, co jednak nie zmienia faktu, że wykonano je bardzo starannie i z wielką dbałością o szczegóły (np. ćmy krążące wokół lamp). Refleksy świetlne, plamy światła przebijające się przez dziurawy dach. Takie widoczki dopracowano. Mimo wszystko odnoszę wrażenie, że np. do Max Payne'a nieco Spider-Manowi brakuje. I jeszcze jedno. W Spider-Man: The Movie jest na co popatrzeć, jeśli wrzucicie maks. detale, wysoką rozdzielczość i 32-bitowy kolor. Niestety takie ustawienie wykończą Athlona 1,2 z GeForce 2 na pokładzie. 256 lub więcej ramek pamięci i GeForce 3 to konieczność, jeśli chcecie grać i oglądać obrazki wysokiej próby.

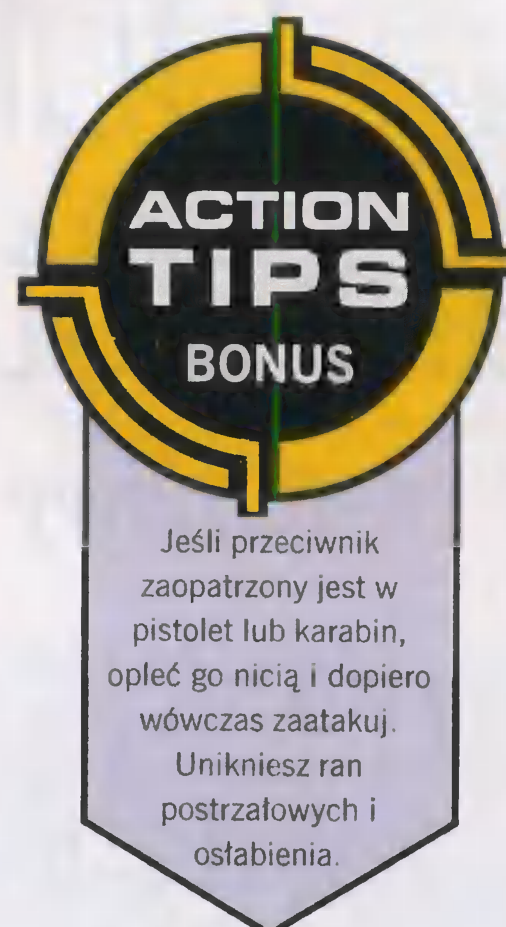
Obawiałem się, że Spider-Man zawiedzie mnie na całej linii. Gra ma kilka poważnych bugów (kłopoty z kamerą, wysokie wymagania sprzętowe, brak save game i trybu multi) - mimo to gra się całkiem przyjemnie. Nie jest to rewelacyjny tytuł, raczej gra na kilka wieczorów, którą potem odkładamy, by o niej definitywnie zapomnieć. Jeśli nie będziecie mieli zbyt wielkich oczekiwań, nie powinniście się zawieść.

Takasha



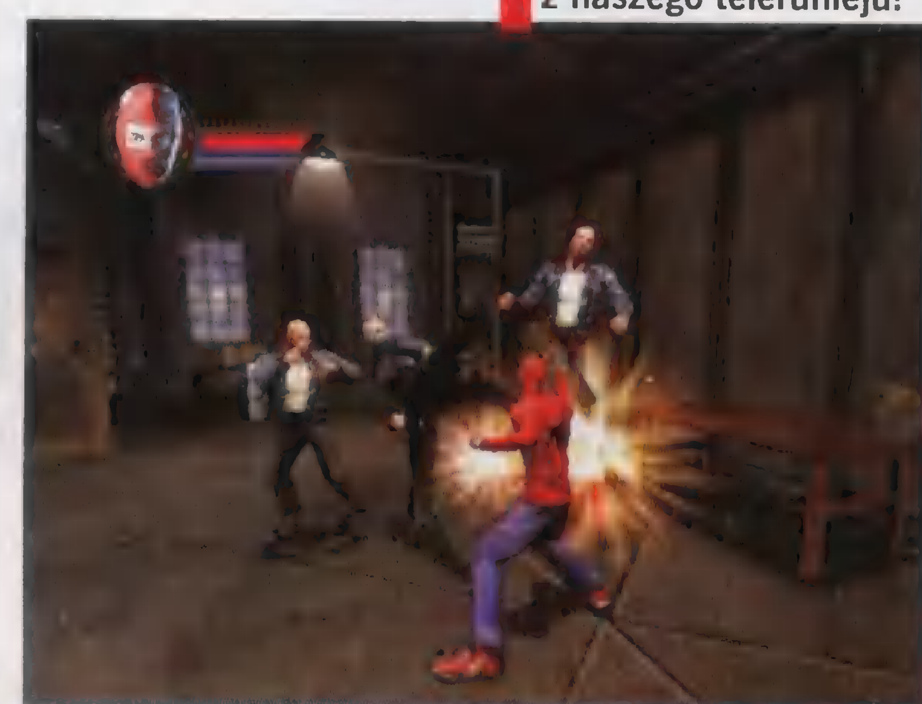
Kup sobie komiks

Album z sierpnia 1962 pisma Amazing Fantasy (numer 15), w którym Spider-Man pojawił się po raz pierwszy, gdzie przedstawiono także śmierć jego wuja, kosztuje obecnie około 25 000 dolarów. Pierwszy numer pisma Amazing Spider-Man, opublikowany w marcu 1963, jest w tej chwili wart około 18 000 USD. Inne cenne wydawnictwa z przygodami człowieka-pająka, to 25 numer Amazing Spider-Man (czerwiec 1965), w którym po raz pierwszy pojawia się MJ, i numer 14 Amazing Spider-Man (z lipca 1964), w którym po raz pierwszy przedstawiono Zielonego Goblina.



Jeśli przeciwnik zaopatrzony jest w pistolet lub karabin, opleć go nicią i dopiero wówczas zaatakuj. Unikniesz ran postrzałowych i osłabienia.

Pan po prawej wypada z naszego telerunieju!





Niektórzy przeciwnicy nie tylko wyglądają, ale i są zabójczo groźni.



ocena

Spider-Man w walce z Zielonym Goblinem. Hitowy film, ale gra ze średniej półki.

Producent	LTI Gray Matter
Dystrybutor	Activision
Gatunek	TPP
Platforma	PC
Multiplayer	brak
Wymagania sprzętowe	PII 266, 64 MB RAM, Windows 9x/ME/2000

Komiksy na ekrany: Po sukcesie Spider-Mana do kin trafią kolejne komiksowe licencje. Najszybciej Daredevil z Benem Affleckiem w roli tytułowej. Czemu nie Matt Damon?

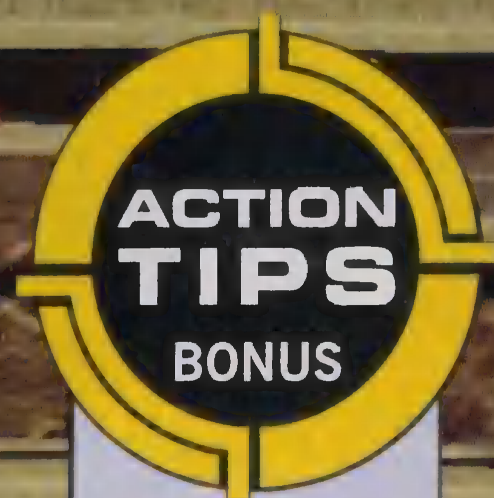


Duke nie lubi opalać się. Tym bardziej na palnikach, które spalą go na czarny wiór.



Uwaga na nóżki! Zaraz zostaną odstrzelone!

Rocket Man, czyli Duke z plecakiem odrzutowym na plecach. Uwaga! Paliwko kończy się bardzo szybko i można spaść na twarz!



Kamera ma zoom, dzięki któremu przybliżysz plan akcji i lepiej rozeznasz się w szczegółach. Opcja szczególnie przydaje się w ciemnych kanałach, gdzie wróg czai się na Księcia i w ogóle trudno go wypatrzyć.



Panu już podziękujemy! PigCop właśnie dostał śrutem po nogach. To musiało boleć.

Duke Nukem Manhattan Project

Atomowy chłopak znowu w akcji



ocena

Duke Nukem jako facecik w platformerze. To ciut za mało, panowie.

Producent:	**Arush Entertainment**
Dystrybutor:	**Lem Interactive**
Gatunek:	**platformer**
Platforma:	**PC**
Multiplayer:	**brak**



Mech Morphix miał wizję - był w niej panem świata i każdej żywej istoty. Przez wiele lat próbował ową ideę wcielić w życie aż do czasu, gdy wynalazł G.L.O.P.P. (Gluon Liquid Omega Phased Plasma), substancję, dzięki której nawet mały biały króliczek staje się przerażającym, śmiertelnie groźnym potworem. Mech Morphix zaraził radioaktywnym szlamem wiele istot, które przekształciły się w krwiożercze bestie. Dzięki własnej armii wybudował olbrzymie laboratorium, gdzie zajął się produkcją G.L.O.P.P. na wielką skalę. Pierwszym celem ataku uczynił Nowy Jork. Potężne pompy wtłoczyły zabójczą substancję do krwiobiegu miasta. Ulice zamieniły się w rzeźnie, a gdy fala chaosu i przemocy opadła - był już tylko jeden pan i władca. Działo się tak aż do czasu, gdy na horyzoncie pojawił się potężnie zbudowany blondyn z twarzą wykrzywioną drapieżnym uśmiechem. Do miasta wkroczył Duke Nukem. Dopiero teraz zacznie się wojna!

Na Duke'a czekali wszyscy. Wreszcie nadszedł w postaci gry zatytułowanej Duke Nukem Manhattan Project, ale wątpię, czy wszyscy będą zadowoleni. Dostaliśmy rozbudowany platformer 3D. Gierka jest fajna, strzela się miło. Dla fanów gatunku na pewno będzie to niesamowita frajda. Jeśli jednak liczyłeś, że będziesz z pistolcem przemykał po kazamatach miasta - raczej rozczarujesz się. Jeśli jednak nie będziesz miał zbyt wielu oczekiwań względem niej, miło spędzisz czas. DNMP składa się z ośmiu olbrzymich misji w Nowym Jorku. Znajdziesz się na dachach budynków, trafisz do Chinatown, zagubisz się w metrze. Duke będzie musiał przebyć niebezpieczne kanały oraz fabryki. Lokacje, jak i sam bohater są trójwymiarowi. I tu pojawia się spory problem. Plansza ma wyraźnie zauważalną "głębokość", widzimy np. stojące nieco dalej skrzynie, do których chciałoby się oczywiście podejść i rozwalić je. Takiej możliwości niestety nie ma. Duke porusza się tylko w przód i do tyłu. Nie może np. schować się za pudłem ukrytym w głębi. Niekiedy istnieje mimo to możliwość "zgłębienia" lokacji. Dzieje się tak zazwyczaj wówczas, gdy Nuke musi wejść w jakieś drzwi. Oczywiście wiele radości z tego nie ma. Z żalu możemy co najwyżej strzelić sobie w łeb, a jeżeli nie masz skłonności samobójczych, pozostaje rozwalać wszystkich dookoła.

// Widok z boku na lilipuciego bohatera nijak nie przystaje do gry w trybie FPP, gdzie niemal namacalnie czuje się ciężar shotguna. //

Duke tym właśnie zajmuje się. Eliminuje całe chmary potworów. A tych jest bez liku (25 rodzajów przeciwników). Najpopularniejsze, czyli zwykłe Pig Copy, to mięso armatnie, które mieli się całymi tonami. Są i groźniejsze bestie, jak np. mechaniczne aligatory Gator-Oidy, kobiety-roboty Femi-Mechs, olbrzymie karaluchy itd. Wrogowie są głupi jak bele. Stoją i czekają, aż karząca ręka sprawiedli... to znaczy Duke'a, spadnie im na łeb. A Duke ma wiele sposobów na tych, którzy mu podpadli. Może kopnąć z buta w sam środek twarzyczki lub skorzystać z arsenału pukawek, które trzyma ukryte w kieszeniach (oczywiście na początku ma tylko pistolec).

Rodzajów broni jest osiem. Wliczam tu również PipeBomb, czyli granaty rurowe znane wszystkim jeszcze z Dn3D. Najpopularniejsze i zawsze skuteczne to oczywiście Golden Eagle, Shotgun, Assault Rifle. Z bardziej oryginalnych modeli uwagę zwraca G.L.O.P.P. Ray - pukawka, która odwraca działanie G.L.O.P.P. Działo to sprawia, że bestia zmienia się w istotę przed mutacją (a niekiedy po prostu znika). PigCopa zmienia się np. w zwykłego, niegroźnego wieprza. W arsenale znajduje się też Pulse Cannon - broń strzelająca elektrycznymi kulami (coś jak piorun kulisty) o zmiennej wielkości. Mamy też Pneumatic Rocket - Propelled Grenade Launcher czy pneumatyczną wyrzutnię rakiet i granatów. Warto też wiedzieć, że zbierając różne symbole w trakcie misji, można zamienić je na zwiększoną siłę ognia niektórych modeli broni. Za wszystkie symbole dostajemy bonus - dodatkową broń: X-3000. Nie zdradzę jej możliwości, ale powiem wam tylko, że warto ją mieć.

Duke Nukem to szybka, fajna strzelanka w garniturku klasycznego platformera. Powiem szczerze: marzyło mi się jednak coś więcej niż kumpel Kapitana Pazury. Z łezką w oku wspominam Duke Nukem 3D, w którym "czuło się wroga", a krew bryzgała pod nogi. Tu jest inaczej - mimo wszystko w Duke Nukem Manhattan Project udało się zachować klimat, który tak dobrze znamy (co w przypadku platformera jest sporym osiągnięciem). Gierka ma atmosferę i mimo że widoczki nieszczególnie zachęcają, spędziłem z nią wiele szczęśliwych chwil. :) Myślę, że z wami będzie podobnie. Zagrać na pewno warto.

Takasha

Kolejna laska uratowana przez Duke'a: 'Duke, you're my hiro!'.



Duke PL: Duke Nukem Manhattan Project został już spolszczony przez Lem Interactive. W pudełku znajdzie się również gustowny, przepocony przez samego Duke'a T-shirt. Gierka kosztuje 79 zł. Sporo polskojęzycznych informacji znajdziecie m.in. w serwisie http://www.duke.pl/


Obracająca się i strzelająca dookoła bańka potrafi uprzykrzyć życie.


Pirat strzela do Woody'ego rakietami! Strzał dziobem w oko powinien go utemperować.


Żeby zostać hersztem piratów i zdobyć okręt, trzeba najpierw pokonać wielu wrogów.



Aby wspiąć się na drewniany blok lub ścianę, trzymaj wciśnięty klawisz Shift. Jeśli będziesz zbyt wolny, Woody spadnie.


Wydaje mi się, że zbroja za mną przed chwilą poruszyła się.



Woody Woodpecker

Zostań Superdzięciołem.


Platformówki należą do gier, które chyba nigdy "nie skończą się". Dzieciaki je uwielbiają, a i starsi z przyjemnością sięgają po najlepsze w tej kategorii tytuły. Woody Woodpecker to najnowsze dzieło z Cryo & Eco. Jest to pozycja o wielu zaletach i z jedną, niestety bardzo poważną wadą. Najpierw o zaletach.

Knothead i Splinter grali właśnie w Woody'ego, gdy podły Buzz Buzzard wyłamał drzwi i porwał maluchy. Woody'emu zostawił kartkę z żądaniem okupu i groźbą, że jeśli nie zapłaci, maluchy na zawsze zostaną uwięzione w wesołym miasteczku. Tyle historii, dzięki której zdobywamy pretekst i możemy zawitać do szalonego, wesołego miasteczka. Przypomina mi ona nieco lokacje z Gex: Enter the Gecko, lecz Woody bardziej skierowany jest do młodszego odbiorcy. Dlatego bliższy jest przygodom Croca. Wesołe miasteczko wypełniono "po wręby" różnego rodzaju półkami, zapadającymi się kładkami, znikającymi przejściami itd. Co chwilę można również natknąć się na strzelającego śmiertelnie groźnymi fajerwerkami robota, zabójczego pirata i inne niebezpieczne postacie.

Woody, jak to dzięcioł, stuka swoim dziobem z częstotliwością młota pneumatycznego. Będzie w ten sposób pozbywał się wrogów oraz... wspinał na drzewa lub inne przeszkody. Poza tym może jeszcze podskakiwać, padać na ziemię, wbijać się w określony cel (jak strzała wystrzelona z łuku). W trakcie zabawy będzie również latał na rakiecie, kuli armatniej itd.

Woody ma do zebrania całą masę bonusów. Dla przykładu - za 25 zebranych literek "W" otrzyma dodatkową ochronę, zaś dolary posłużą mu do gry w specjalnym salonie (jednoręki bandyta).

Woody Woodpeacker byłby świetnym i naprawdę rewelacyjnym tytułem, gdyby nie jedna decydująca wada. Grę przeznaczono dla młodszego gracza, natomiast stopień trudności zabawy przypomina platformery dla starszych odbiorców (np. Pandemonium). W trakcie zabawy dzieciom będzie trudno uporać się z wieloma przeszkodami, a możliwość zapisania-odczytania gry istnieje tylko po przejściu etapu. Poza tym Woody Woodpecker jest naprawdę świetną i godną polecenia grą. Piękną grafika, superdźwięki, trzydzieści bardzo ładnych lokacji. Polecam!

Takasha

ocena

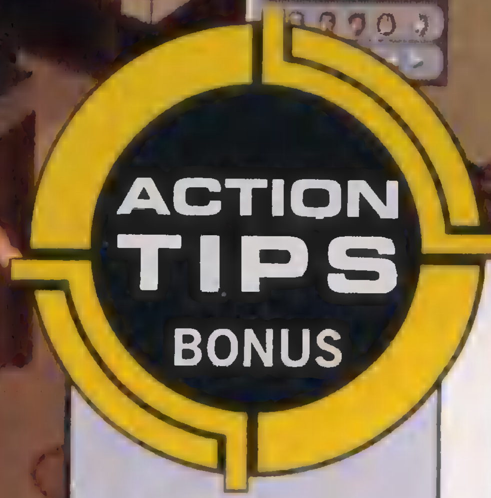
Bardzo udany plarformer z postacią bohatera filmów animowanych, Woody'm Woodpeckerem, w roli głównej. Gdyby nie ten wyśrubowany poziom trudności...

Producent:	Cryo & Eco
Dystrybutor:	Im Group
Gatunek:	platformer
Platforma:	PC
Multiplayer:	brak


Różne tryby pracy kamery umożliwiają śledzenie zarówno gości, jak i obsługi.

Grafika stoi na poziomie Simsów - tyle, że całość można obracać o dowolny kąt.

Gra udostępnia wiele pożytecznych informacji, niestety nie zawsze w czytelnej postaci.



Kiedy zaprojektujesz chwalony przez gości pokój, zapisz go na twardym dysku i korzystaj zeń w późniejszych etapach gry.

Hotel Giant

Zbij kapitał, zarządzając siecią hoteli!


Twórcą gry Hotel Giant jest Trevor Chan, znany przede wszystkim z dwóch części gry Capitalism. Jest to fakt o tyle znamienny, że charakterystyczny dla Trevora sposób projektowania gier jest mocno wyczuwalny również w Hotel Giant. Dlatego też decyzja o ewentualnym zakupie gry zależy od tego, czy odpowiadają ci pomysły Chana.

A są to pomysły dość... kontrowersyjne. Dla Chana nie liczą się dobra grafika czy wygodny interfejs - stawia on natomiast na mnogość statystyk, parametrów, opcji, które można zmieniać, przestawiać i konkretnie się w nich pogubić. Taki był pierwszy Capitalism, taki – choć z nieco lepszą oprawą graficzną – był Capitalism II, taki jest także Hotel Giant. Trzeba co prawda przyznać, że w tym przypadku Trevor i jego ekipa postarali się zachować oprawę graficzną (bo już nie dźwiękową), która nie odstaje zbytnio od standardów. Nie do końca im owe starania wyszły - ale postęp jest.

Jeśli w grach najważniejsza jest dla ciebie grafika, wiesz już, że Hotel Giant nie jest dla ciebie. Gdy jednak jesteś w stanie przymknąć na to oko, a lubisz ekonomiczne symulacje, nowa gra Chana ma szanse na długo zagościć w twoim komputerze. Pod nieprzystępnym interfejsem kryje się bowiem wyjątkowo dobrze pomyślana pozycja, szczegółowo odwzorowująca proces zarządzania hotelem. Masz tu wpływ właściwie na wszystko, choć jeśli będziesz chciał, część obowiązków można zautomatyzować. Ogromna skala gry – zaczynasz od małego zajazdu w USA, a kończysz na sieci luksusowych hoteli na całym świecie – zwiększa jej atrakcyjność, a jednocześnie dowodzi, jak elastyczna jest jej struktura. Szkoda jedynie, że wyzwania, jakie komputer stawia przed graczem, bardzo długo są dość łatwe i dopiero druga połowa gry zaczyna sprawiać kłopoty większe niż tylko walka z interfejsem. Tak czy owak Hotel Giant może przypaść do gustu tylko niewielkiej grupie odbiorców – ci jednak pokochają go - jak sądzę - na zabój, mimo że jest brzydki (grafika) i pokraczny (interfejs). Ale czy miłość nie jest ślepa?

Fat Jon

ocena

Nieszczególnie ładna, niezbyt zgrabna gra, z której koneserzy będą bardzo zadowoleni.

Producent:	Jo Wood
Dystrybutor:	CD-Projekt
Gatunek:	ekonomiczna
Wymagania:	PII 233 MHz, 64 MB RAM
Akcelerator:	16 MB

Cryo górą: niegdyś kultowa firma Cryo przeżywa ostatnio kłopoty, jej gry są niedopracowane i nieudane. "Woody" to pierwszy krok do dawnej formy.



Ale zadymiarska gra!!! A za chwilę czeka cię przesiadka.

ACTION TIPS BONUS
Kiedy zmieniasz środek lokomocji, pamiętaj, by szybko wciskać [E].

Cóż, nie zawsze się wygrywa.

Szybuj, szybuj po zwycięstwo.



ocena

Kto wie, czy nie najlepsza gra z ekstremalnymi sportami na PC.

Producent: Innerloop
Dystrybutor: Techland
Gatunek: sportowa
Wymagania: PII 400 MHz, 64 MB RAM
Akcelerator: 16 MB

Pepsi Max Extreme Sports

Ekstremalne sporty w całkiem porządnej grze.

Przyznać trzeba, że twórcy Pepsi Max Extreme Sports, mało znana firma Innerloop, porwali się na nie lada zadanie, zasiadając do pracy przy tej grze. PC-towe gry, przedstawiające pojedyncze sporty ekstremalne, rzadko kiedy wychodziły dobrze, a PMES to tytuł, w którym możesz wziąć udział aż w sześciu podnoszących poziom adrenaliny dyscyplinach i to do tego połączonych w długie rajdy.

Jak to działa? Z menu wybierasz podstawowy tryb, poziom trudności i pierwszy wyścig. Chwila ładowania i stoisz na desce snowboardowej na przełęczy, a stromy stok rozciąga się przed tobą. Zaczyna się wyścig, pędzisz w dół wymijając (mam nadzieję) przeciwników, nagle stok kończy się, a ty dojeżdżasz do zaparkowanych czterokołowych skuterów terenowych. Zmieniasz pojazd i ścigasz się po krętych górskich kanionach. Dojeżdżasz do stromego urwiska, zeskakujesz z wehikułu i skaczesz z bungee, wykonując po drodze ewolucje. Na dole czeka ostatni etap - lot na paralotni ciągniętej przez awionetkę. Emocjonująco i ekstremalnie, prawda?

Oprawa graficzna i dźwiękowa Pepsi Max Extreme Sports stoi na solidnym poziomie, choć nie ma tu nic, co szczególnie by cię zaskoczyło. Sterowanie we wszystkich dyscyplinach jest zbliżone - a co najważniejsze - dość proste, dzięki czemu ciągłe przesiadki w każdym z wyścigów nie będą sprawiały większych problemów. To, w połączeniu z ciekawym tematem zapewnia grze dużą grywalność.

To, co w grze niespecjalnie przypadło mi do gustu, to nieco za wysoki poziom trudności, a także niewielka ilość dostępnych trybów rozgrywki i ukrytych bonusów. Sporty ekstremalne na konsolach między innymi dlatego cieszą cię takim powodzeniem, że umiejętne granie nagradzane jest dodatkowymi postaciami, torami czy trybami gry. Tu, twórcy z Innerloop nie postarali się wystarczająco i obawiam się, że po początkowym zachwycie Pepsi Max Extreme Sports może ci się znudzić. Ale zanim tak się stanie, na pewno będziesz się dobrze bawił.

Jar Jar



Z daleka publiczność i kort wyglądają oszałamiająco, ale zbliżenia obnażają ich chorobę... pikselosis grandes.

Walczący o piłkę tenisiści wykonują najdziksze ewolucje.

Jeśli cieszyć się ze zwycięstwa, to tylko po męsku.

ACTION TIPS BONUS
Nie powtarzaj w kółko jednego zagrania - komputer zapamięta je i nauczy się temu przeciwdziałać.

Tryb kariery - rozbudowany, ale najbardziej satysfakcjonujący.



ocena

Tenis, jakiego jeszcze na PC nie było. Lubisz ten sport, pokochasz tę grę.

Producent: Sega
Dystrybutor: IM Group
Gatunek: sportowa
Wymagania: PII 400 MHz, 64 MB RAM
Akcelerator: 16 MB

Virtua Tennis

Sega nadal wie, jak robić najlepsze gry na świecie.

W chwili kiedy zaprzestano produkcji konsoli Dreamcast, a firma Sega oficjalnie wycofała się z produkcji sprzętu, losy niegdysiejszego giganta wirtualnej rozrywki były niepewne i mocno zagrożone. Szybka reorganizacja szyków pozwoliła jednak firmie skupić się na tworzeniu gier, dodatkowo dostępnych na różne platformy. Dzięki temu w aktualnym numerze Action Plusa przeczytać możecie recenzję Virtua Fighter 4 i Vampire Night na PS2 oraz recenzję Virtua Tennis, kolejnej wycieczki Segi w stronę blaszaków.

Virtua Tennis - jak sama nazwa wskazuje: symulacja gry w tenisa - pojawiła się po raz pierwszy na Dreamcasta, wzbudzając nie lada uznanie graczy i recenzentów. PC-towa wersja gry jest niemal bezpośrednim portem z konsoli. Należy jednak dodać, że jest to konwersja wyjątkowo udana i właściwie niewiele odbiega od oryginału. Ma to również złe strony - grafika z Dreamcasta na PC w 2002 roku nie powala - ale dużo więcej jest zalet.

To, co przede wszystkim udało się zachować, to niesamowita grywalność. Tenisistą kierujesz przy użyciu klawiszy kursora i dwóch zaledwie przycisków, odpowiadających niskim i wysokim uderzeniem - ale właśnie to niewymagające sterowania daje ogromne możliwości na korcie oraz zapewnia dostęp do najróżniejszych uderzeń. Dzięki temu możesz całkowicie skupić się na grze i nawet jeśli w życiu nie grałeś w grę komputerową - tutaj poradzisz sobie całkiem dobrze. Co nie znaczy, że gra jest prosta - przeciwnicy są naprawdę wymagający i uczą się twoich sztuczek, ale dzięki intuicyjnemu sterowaniu nie będziesz walczył z klawiaturą, tylko z graczem po drugiej stronie siatki.

Miło, że wersja PC-towa została rozszerzona o grę "po sieci", która jeszcze bardziej wzbogaca i tak dość obfity zestaw trybów dostępnych w Virtua Tennisie. To gwarantuje, że będziesz weń grał przez długi, długi czas. Co z tego, że nie wygląda super, jeśli bawi jak żadna inna tenisowa gra na PC.

Tymo

Virtua coś tam - coś tam: Do serii Virtua należą też tytuły, takie jak Virtua Striker, Virtua Racer, Virtua Cop i Virtua Fighter. Wszystkie debiutowały na automatach, wszystkie są produkcji firmy Sega. To klasyka komputerowej rozrywki!!!



Naciskasz spust, przeciwnik pada. Ot, cała filozofia.



ocena

Przeciętnie wyglądająca, przeciętna gra.

Die Hard: Nakatomi Plaza

Nie chcesz wpaść do tej szklanej pułapki.

Producent:	Sierra
Dystrybutor:	Play-It
Gatunek:	FPP
Wymagania:	PII 400 MHz, 64 MB RAM
Akcelerator:	16 MB



Chociaż seria filmów "Die Hard", który to tytuł z niezrozumiałych względów przetłumaczono w naszym kraju na "Szklaną Pułapkę", doczekała się już kilku, jeśli nie kilkunastu nawet gier, żadna z nich nie była tak wierna fabule pierwszego filmu z serii. O ile jednak oryginalna "Szklana Pułapka" była dwugodzinnym majstersztykiem kina akcji, tak Die Hard: Nakatomi Plaza to gra w gatunku FPP co najwyżej przeciętna. A to i tak, tylko i wyłącznie w dniu, w którym recenzujący ją autor ma akurat dobry humor i myśli już o planowanej na wieczór wizycie ze znajomymi w pubie.



Może z toporkiem pójdzie mi łatwiej.

Główny bohater gry, nowojorski policjant John McClane, podobnie jak w filmie, przybywa w bożonarodzeniową noc do Los Angeles, by spotkać się z żoną, imprezującą wraz z kolegami z pracy w wieżowcu Nakatomi Plaza. Pierwsze sekwencje filmu, a więc przejęcie wieżowca przez terrorystów, uwięzienie zakładników i pierwsze starcie McClane'a z napastnikami, oddane są dość wiernie. Ponieważ jednak w "Szklanej Pułapce" terrorystów było tylko dwunastu, a cała jej akcja rozgrywała się w ciągu kilku godzin, autorzy gry postanowili wzbogacić jej fabułę o nowe zdarzenia, nowe lokacje, przede wszystkim zaś o dziesiątki kolejnych przeciwników. Jak dla mnie - klimat wydarzeń dodanych nie do końca przystaje do scen oryginalnych, ale nie czepiałbym się tego, gdyby nie fakt, że fabuła ta jest tak naprawdę jedyną zaletą gry.

// Jedynym novum, jakie zaproponowali twórcy, jest wprowadzenie dwóch dodatkowych, poza energią, współczynników opisujących bohatera Die Hard. //

Listę zarzutów pod adresem twórców gry można mnożyć doprawdy w nieskończoność. W skrócie zaś ująć je można w następującym zdaniu - nie dość, że gra nie oferuje nic nowego, ponadto znane elementy i rozwiązania wykorzystane są tutaj na bardzo mizernym poziomie. Wytrzymałość ogranicza czas, przez jaki możemy biegać po opuszczonych pokojach Nakatomi Plaza - i tu przyczepić się nie można, choć w efekcie tempo gry znacznie spada. Drugi współczynnik - morale - zmienia nastawienie do ciebie zakładników i terrorystów, ale to tylko teoria, bowiem i jedni, i drudzy zachowują się - niezależnie od poziomu twojego morale - tak samo. Czyżby zabrakło czasu na prawidłową implementację tego aspektu gry.

Podobnych niedociągnięć i wad jest tutaj wiele. Większości dałoby się pewnie uniknąć, gdyby poświęcić grze jeszcze trochę - może nawet dużo - czasu. Brak multiplayera zaskakuje, w dzisiejszych czasach gra FPP bez trybu gry wieloosobowej to rzadkość. Sztuczna inteligencja przeciwników jest rzeczywiście sztuczna - dosłownie i w przenośni. Co więcej, reagują oni na zagrożenie ze strony gracza z dużym opóźnieniem, zatem żadnego problemu nie stanowi wycięcie ich w pień. Chyba że zmienisz poziom trudności na Hard, wówczas są właściwie nie do pokonania, a nawet - zdaje się - że obrażenia, jakie im zadajesz, zmniejszają twoją energię (takie wrażenie można odnieść na samym początku gry podczas starcia w toalecie). Arsenał broni, co trzeba przyznać, dość pokaźny, nie daje satysfakcji z tego powodu, że każda giwera jest zaskakująco i nierealistycznie niecelna. Czasem nawet, strzelając tuż przy przeciwniku w jego głowę - możesz nie trafić.

Osobne słowa - bynajmniej nie pochwały - należą się oprawie graficznej i dźwiękowej. Duże możliwości wykorzystanego tutaj silnika Lithtech zostały spożytkowane w minimalnym stopniu - gra wygląda bardziej na zeszłorocznego staruszka, niż FPP-ka godnego nowego tysiąclecia. Dziwi też fakt, że kupując licencję na tytuł, nie zadbano o oryginalnych aktorów, którzy mogliby podłożyć głosy w grze. W efekcie zamiast Bruce'a Willisa słyszymy jakiegoś miernego aktorzynę, który dużo bardziej pasowałby do Duke Nukema.

Die Hard: Nakatomi Plaza to gra co najwyżej przeciętna. Zaskakuje to, że znalazł się jeszcze dla niej wydawca, który postanowił wyłożyć pieniądze. Czyżby ci ludzie nie śledzili tego, co działo się na rynku przez ostatnich kilkanaście miesięcy?

Mentor

Szklane pułapki: Już wkrótce na rynek trafią kolejne gry związane z filmem "Die Hard". Być może właśnie one zaspokoją fanów filmu. W chwili obecnej najciekawiej zapowiada się gra Die Hard: Vengeance na Game Cube'a i PS2.


Ta dwójka wyraźnie ma się ku sobie.


Dobrze jest mieć takiego sojusznika - szczególnie w walce z takim przeciwnikiem.


Wyobraźnia grafików ze Square'a zaowocowała nowymi, wspaniałymi światami.

ACTION TIPS BONUS

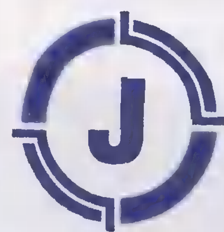
Podczas gry na pewno będziesz miał kłopoty z małą liczbą ability spheres - naucz zatem Wakka umiejętności extract ability i w każdej walce zbieraj kule.


Magiczny klimat i rozmach lokacji - tego brakowało w filmie Final Fantasy.



Final Fantasy X

Interaktywna fantazja, w której oszałamia wyobraźnia twórców.


Jeśli chodzi o dostęp do gier, szczególnie tych konsolowych, Europa jest pod tym względem najgorszym miejscem na świecie. Zdecydowana większość najlepszych i najciekawszych gier pojawia się najpierw w Japonii. Część z nich - ale nie wszystkie - trafia później do USA - tym razem w znanym poniekąd języku, ale nadal w NTSC, a nie w PAL. Zza oceanu część tytułów nie przechodzi na Stary Kontynent i tu trafiają już tylko najgłośniejsze pozycje. Najgłośniejsze, a przez to najdłużej oczekiwane. A kiedy taka gra trafi na twoje biurko, okazuje się, że czekałeś na nią tak długo, iż spodziewasz się po niej Bóg wie czego. Wtedy łatwo o zawód i zgrzytanie zębami. Chciałbym napisać, że w przypadku Final Fantasy X taki scenariusz nie powtórzył się, ale niestety - nie mogę. Najnowsza część sagi RPG zapowiadana była jako prawdziwe objawienie, a niestety nie jest nim. I zgodzi się ze mną na pewno każdy, kto poznał poprzednie tytuły z serii i odpali tę grę.

Cała fabuła FFX przedstawiona jest w konwencji opowieści - wspomnień młodego chłopaka, Tidusa, który w niezwykły sposób przeniósł się w czasie o tysiąc lat. Kiedy poznajemy Tidusa, jest gwiazdą i zawodnikiem blitz-ballu, gry podobnej nieco do piłki wodnej. Podczas jednego z meczy miasto Tidusa, Zanarkaand, zostaje zaatakowane przez Sina - tajemniczą bestię, co do której możemy się domyślać, że jest potworem zrodzonym z buntu sił natury przeciw cywilizacji oraz rozwojowi techniki. Tidus wchodzi w kontakt z toksynami pozostawionymi przez Sina, co wywołuje u niego halucynogenny sen. Sen, z którego budzi się w dalekiej przyszłości wśród ludzi, którzy pamiętają Zanarkaand, ale tylko z opowieści. Niestety Sin przetrwał nie tylko w opowieściach i głównym zadaniem gracza jest pokonanie bestii. W nowym świecie Tidus poznaje garstkę przyjaciół - m.in. gracza blitz-balla Wakke, czarodziejkę Lulu i przywodzicielkę magicznych istot, Yunę. Wszystkie te postacie mają kilka mrocznych sekretów, a jak się okaże w trakcie gry, niektóre z nich łączy z Tidusem więcej, niż mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać.

Choć z rozplątaniem wszystkich wątków pojawiających się i przeplatających się w grze będziecie pewnie mieli nie lada kłopot, na pewno nie przysporzą go wam interfejs gry, system walki i sposób rozwijania postaci. Wszystko funkcjonuje intuicyjnie i bezproblemowo, a każda opcja dostępna jest bez specjalnych komplikacji. O ile jednak interfejs i system walki pozostały właściwie niezmienione w stosunku do poprzednich części gry, tak rozwój postaci to zupełnie inna bajka. Każda ma tzw. 'sphere grid', siatkę połączonych punktów (w przestrzeni mentalnej?), odzwierciedlających różne umiejętności, jakie można aktywować. Dokładny opis funkcjonowania 'sphere grid', zasad poruszania się po nim i aktywowania poszczególnych punktów tylko zamiesza wam w głowach, bo to system, z którego opisem jest dość trudno. Ważne, że daje on dużo większe możliwości różnicowania postaci i raczej nie zdarzy się, żeby Tidus na dwudziestym poziomie był taki sam jak Tidus innego gracza.

// Grafika i muzyka FFX, o czym wiemy już od dawna, po prostu zwalają z nóg. Szczególnie animacje - i ich niezauważalne przejścia w grę - szokują technicznymi sztuczkami i możliwościami PS2. //

Grafika i muzyka FFX, o czym wiemy już od dawna, po prostu zwalają z nóg. Szczególnie animacje - i ich niezauważalne przejścia w grę - szokują technicznymi sztuczkami i możliwościami PS2. Paradoksalnie jednak to właśnie sprawia, że tak długo oczekiwana gra zawodzi - momentami czujesz się tak, jakbyś oglądał interaktywny film - bywa, że samej gry, stukania w joypad jest w nowej części Final Fantasy mało. Ot, szybka walka, kilka kroków i... półgodziny przerywnik. I tak w z góry określonej kolejności. Te zachwiane proporcje szczególnie denerwują na początku gry, potem jest lepiej, ale też nie tak jak powinno.

Co by jednak nie mówić, Final Fantasy X to najlepsza gra RPG, w jaką możemy zagrać na PlayStation 2. Fabuła wzbudza emocje, oprawa gry zniewala urokiem, a system walki umożliwia prowadzenie bardzo widowiskowych pojedynków. Zaś do tytułu "najlepszej" predestynuje ją też to, że poważnej konkurencji w tym gatunku i na tej platformie tak naprawdę nie ma.

Borek

ocena: Piękna gra, w której trochę za mało jest samego grania.

Producent	**Square**
Dystrybutor	**Sony Poland**
Gatunek	**RPG**
Multiplayer	**brak**



Mapa świata Spira - tu czeka cię wiele przygód.

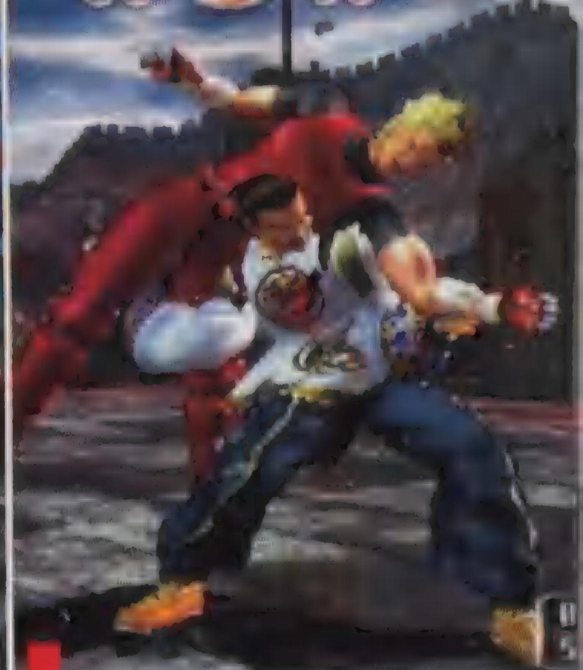
Final Nintendo: To seria Final Fantasy powstała na konsole Nintendo - część graczy konwersję na PlayStation odebrała jako zdradę ze strony Square'a. Teraz firma ta powraca do korzeni - poza FF na PS2 ukażą się gry Final Fantasy na Game Cube'a.



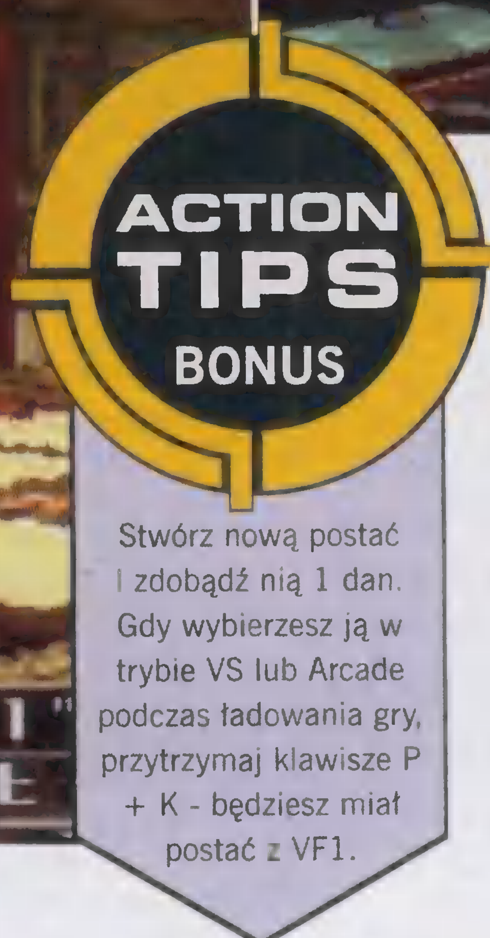
Kiedy otrzymujesz cios, kulisz się razem z postacią.



Walka z Pai odbywa się w otoczeniu wielkich akwariów.



Przerzuty są i efektowne, i efektywne.



Stwórz nową postać i zdobądź nią 1 dan. Gdy wybierzesz ją w trybie VS lub Arcade podczas ładowania gry, przytrzymaj klawisze P + K - będziesz miał postać z VF1.

Lei-Pei to dobra postać dla nowicjuszy.

Virtua Fighter 4

Dalekowschodnie sztuki walki przez bardzo duże „S".



ocena

Najlepsza bijatyka dostępna na PS2. Nie klasyk, bo za mało w niej sekretów.



Historia gier komputerowych widziała wiele pojedynków pomiędzy kultowymi grami reprezentującymi jeden i ten sam gatunek. Posiadacze ośmiobitowych konsol wbijali sobie szpile, walcząc o supremację Mario (Nintendo) lub Sonica (Sega), PC-towcy do dziś nie mogą się zdecydować, co jest lepsze – Unreal Tournament czy Quake Arena. Takich "pojedynków" można by wymienić wiele, żaden jednak nie ciągnie się tak długo i nie obejmuje tylu platform, co walka pomiędzy serią Tekken a Virtua Fighter.

Virtua Fighter różnił się zawsze od Tekkenów jedną zasadniczą rzeczą. O ile bohaterowie Tekkena wyczyniali na ekranie najróżniejsze cuda – latali, strzelali ognistymi kulami (z dość nietypowych części ciała), znikali lub zapadali się pod ziemię – tak Akira, Sarah i reszta wojowników z Virtua Fightera walczyła w sposób realny. Każdy z wojowników w VF reprezentował inny, ale rzeczywisty styl walki, a jego ciosy nawiązywały do tego właśnie stylu. Z tego też powodu Tekken był zawsze grą raczej dla zwariowanych małolatów, którzy nerwowo walili w przyciski. W czwartej części gry nic się nie zmieniło, można nawet powiedzieć, że ten aspekt został szczególnie podkreślony w wersji na PS2.

// Virtua Fighter zdobył uznanie graczy ceniących strategię walki oraz umiejętne zastosowanie ciosów. //

Najprostszy, znany z automatów tryb Arcade pozwala nam wybrać zawodnika i pokierować nim w serii 13 pojedynków z coraz trudniejszymi przeciwnikami – aż do tajemniczego, wykonanego z ciekłego metalu robota o imieniu Dural. To jednak nie ten tryb jest w VF4 na PS2 najważniejszy - zapewniam, że dużo więcej czasu spędzisz, grając w trybie Kumite. Podobnie jak w Arcade, stajesz tu do walki z kolejnymi przeciwnikami, tyle tylko. że reprezentują oni różne poziomy umiejętności - od 10 kyu, przez 1 dan i jeszcze wyżej. Każdy z wojowników występujących w grze może więc pojawić się w trybie Kumite kilka lub nawet kilkanaście razy i na różnych poziomach trudności. Walcząc z przeciwnikami w Kumite, zdobywasz doświadczenie. Dzięki niemu rośnie również twoja ranga. Awans z 10 kyu na 9 kyu czy 8 kyu to pestka, ale kiedy uda ci się zdobyć choćby 1 dan, będziesz z siebie co najmniej tak dumny jak świeżo upieczony maturzysta. Poza doświadczeniem, w Kumite zdobywasz także różne przedmioty oraz ozdobne części garderoby, którymi możesz udekorować zawodnika. Inne tryby gry to Vs (walka na dwóch graczy), trening oraz dość nietypowy tryb AI. W trybie tym wybierasz jednego zawodnika i uczysz go ciosów oraz strategii walki albo podczas wspólnych sparringów, albo pokazując powtórki z twoich walk. Tak wyćwiczonego wojownika możesz potem wykorzystywać jako sparring partnera lub wystawiać go do walki z innymi. Ot, taki wojowniczy Tamagotchi.

Popatrzcie tylko na szczegóły w tle.



Nie zabraknie również pięknych kobiet.



Szczegółowa grafika gry doskonale oddaje przebieg walki. Co prawda, w porównaniu z Tekken Tag Tournamentem skok jakościowy grafiki nie jest aż tak duży, jak można by się spodziewać, jednak Virtua Fighter 4 to w chwili obecnej najładniejsza bijatyka na PS2 - godny konkurent Dead Or Alive 3 na XBoxa. Podczas walki w śniegu kopniaki wyrzucają w powietrze grudki śniegu, kiedy padasz na jesienne liście, unoszą się w chwili uderzenia, luźne szaty Lei-Fei kołyszą się na wietrze, gdy stoi bez ruchu – takie szczegóły robią duże wrażenie i znacznie wpływają na odbiór gry. Również oprawa dźwiękowa stoi na wysokim poziomie, choć w grze, która stawia na długi trening sztuk walki, lepsza byłaby chyba tradycyjna dalekowschodnia muzyka pozostająca w tle niż wychodzące agresywnie do przodu gitary. Ale to kwestia gustu.

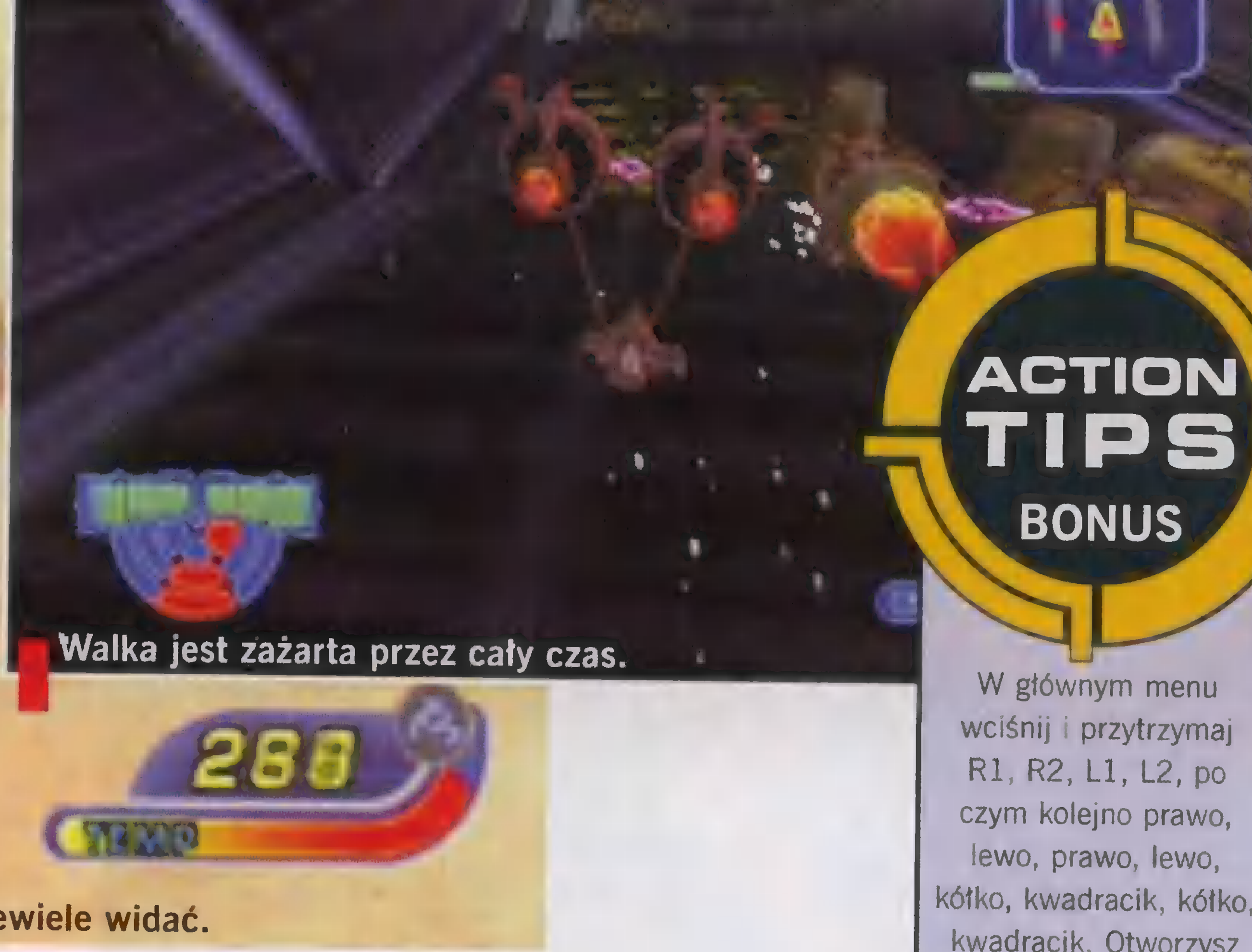
Kwestią gustu jest też to, czy będziesz zadowolony z Virtua Fighter 4. To doskonała gra beat'em-up, ale wymagająca długiego treningu, by opanować tajniki sterownia wojownikami. Kiedy jednak poświęcisz grze czas i uwagę, nauczysz się z drobnych gestów rozpoznawać zamiar kolejnego ciosu przeciwnika, będziesz potrafił zablokować jego i wyprowadzić własny cios. Staniesz się mistrzem. Wirtualnym wojownikiem.

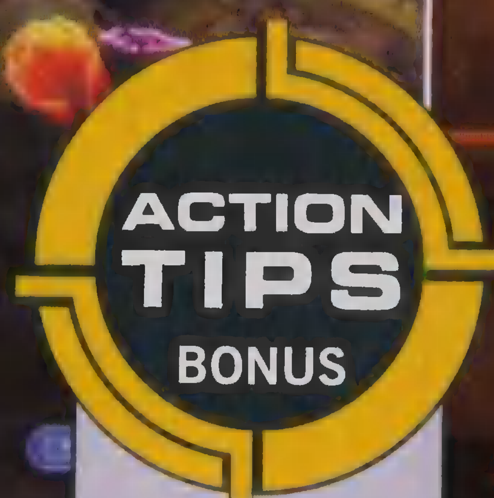
Jar Jar

Producent: Sega
Dystrybutor: Sony Polska
Gatunek: gra walki
Platforma: PS2
Multiplayer: tak (2 graczy)

Pretendent: Największym przeciwnikiem dla Virtua Fighter 4 jest oczywiście gra Tekken 4. Kiedy możemy się spodziewać tej drugiej? Trudno powiedzieć - premiera zapowiadana była na czerwiec, ale w Europie zobaczymy ją chyba dopiero po wakacjach.


Gdy włączasz turbo, akcja tak przyspiesza, że niewiele widać.


Walka jest zażarta przez cały czas.



W głównym menu wciśnij i przytrzymaj R1, R2, L1, L2, po czym kolejno prawo, lewo, prawo, lewo, kółko, kwadracik, kółko, kwadracik. Otworzysz wszystkie tory.



Watto z przyjemnością sprzeda ci trochę złomu.


To Boonta Eve Classic. Wygrasz?

Star Wars Racer Revenge

Anakin, nie jesteś już za duży na te zabawy?

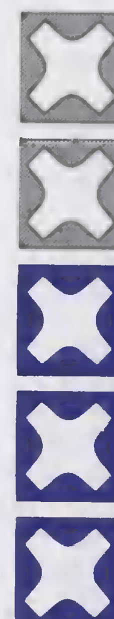
Pierwsza część gry, Star Wars Racer, wykorzystała najlepszy fragment Epizodu Pierwszego i zmieniła go w bardzo dobrą ścigałkę. Ta robiła wrażenie przede wszystkim niesamowitym poczuciem szybkości. Teraz, chcąc załapać się na marketingowe uderzenie "Wojny Klonów", LucasArts wypuściło Racer Revenge, kontynuację tamtego tytułu. Szkoda tylko, że za pomysłem na szybkie zbicie kasy nie stał także zamiar na zrobienie dobrej gry.

Racer Revenge to właściwie od początku do końca powtórka z rozrywki. Znów siadamy ze sterami jednego z 18 wehikułów, by pokonać przeciwników na 13 trasach, z ostatnią znaną z filmu Boonta Eve Classic włącznie. Znów wyrachowany kupiec złomu Watto sprzedaje różne udoskonalenia do pojazdu, które z równie dużą pasją jak poprzednio niszczą nasi przeciwnicy z Sebulbą na czele. Zmiany? Praktycznie żadne - najważniejszą jest możliwość zastosowania nowego sposobu kierowania padem, w którym każda gałka kontrolera PS2 odpowiada za pracę innego silnika, co skutecznie utrudnia zawładnięcie szybkim pojazdem, daje jednak niewymownie większą satysfakcję, kiedy w końcu uda ci się ukończyć wyścig na punktowanym miejscu.

To projektowe lenistwo można by jeszcze ludziom z LucasArts wybaczyć, gdyby nie to, że zamiast gry lepszej lub przynajmniej równie dobrej jak część pierwsza, dostaliśmy grę gorszą. Wrażenie szybkości gdzieś zniknęło i dopiero od połowy gry, kiedy już podkręcisz maszynę, ponownie staje się wyczuwalne. Tras jest mniej i nie są one - w moim odczuciu - tak ciekawe jak w Star Wars Racer. Grafika nie zawsze jest czytelna, szczególnie podczas gry dla dwóch graczy, a podstawowy tryb da się ukończyć - z zegarkiem w ręku - w godzinę i 42 minuty.

Mimo wszystko Star Wars Racer Revenge to pozycja, w którą można pograć i na pewno zapewni ci trochę niezłej rozrywki. Jeśli jednak nie jesteś tak wielkim fanem "Gwiezdnych Wojen", a zależy ci na futurystycznych wyścigach, Wipeout Fusion będzie bez dwóch zdań lepszym wyborem.

Fat Jon

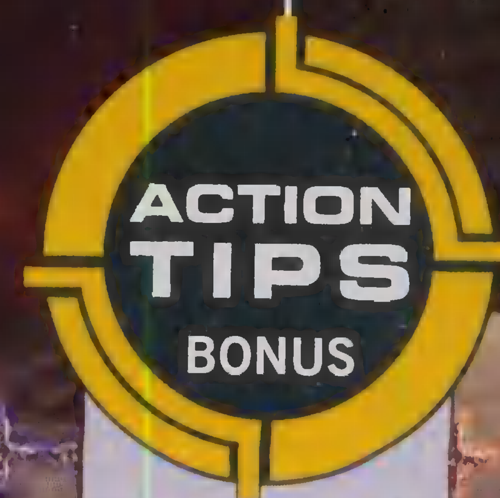

ocena

Sequel gorszy od oryginału. Dlaczego?

Producent	**LucasArts**
Dystrybutor	**LEM**
Gatunek	**ścigałka**
Platforma	**PS2**
Multiplayer	**tak (2 osoby)**


Te szybkie zwampirzałe małpy - to trudno przeciwnik.


Niektórzy bossowie latają - tych trudno ustrzelić.



Dostosuj sterowanie do własnych potrzeb i wygody. Zobaczysz, że od razu będzie się lepiej grało.


Bywa, że niewinni na pierwszy rzut oka ludzie, zamieniają się nagle w wampiry.

Vampire Night

Wampiry w Domu Umarłych. Brzmi przerażająco...

Pamiętasz grę House Of the Dead? Klasyczny automatowy celowniczek, w którym strzelałeś do hord nieumarłych? Jej twórcy zmienili zainteresowania - zamiast cuchnących stęchlizną trupów zajęli się wyrafinowanymi wampirami. Ale znów musisz zabić kilka ich setek.

W grach tego typu - w celowniczkach - najważniejszy jest sposób przemieszczania celownika po ekranie. Na automatach nie ma kłopotu - do maszyny dodaje się plastikowe spluwy -i sprawa załatwiona. Podobnie na PC, gdzie sprawdza się w roli wirtualnego pistoletu. Gorzej jest na konsolach, gdzie w przypadku gdy nie masz pistoletu, trudno będzie ci szybko i precyzyjnie trafiać do przeciwników. Z tym samym problemem boryka się Vampire Night, choć przyznać trzeba, że system sterowania dopracowano tak, by sprawiał jak najmniej problemów. A jeśli nadal coś nie gra, sterowanie można dowolnie konfigurować, więc nawet ze standardowym padem gra się dość dobrze.

Vampie Night to gra stworzona do dużych telewizorów i dobrego sprzętu nagłaśniającego. Charakteryzuje się świetnymi grafiką i przejmującymi efektami dźwiękowymi, szybką akcją i świetnym wampirzym klimatem. Dodajmy do tego kilka rzeczywiście zróżnicowanych trybów rozgrywki, bardzo długi, rozbudowany podstawowy, fabularny tryb gry oraz możliwość zabawy na dwóch graczy, a dostaniemy pełny obraz Vampire Night - pozycji należącej do bardzo ograniczonego gatunku. Jednak stara się ona ze wszystkich sił, by w pełni wykorzystać wyznaczony przez te ograniczenia obszar. Trzeba to docenić - a jeśli jesteś szczęśliwcem z pistoletem podłączonym do konsoli, Vampire Night to niewątpliwie twój "muszisz-to-mieć".

Fat Jon


ocena

House Of The Dead - tyle, że walczysz z wampirami.

Producent	**SCEE**
Dystrybutor	**Sony Poland**
Gatunek	**celowniczek**
Platforma	**PS2**
Multiplayer	**tak (2 osoby)**

Movie Of the Dead: Wkrótce na ekrany trafi film na bazie gry House Of The Dead. Co ciekawe, film - poza postaciami zombi - nie ma wiele wspólnego z grą. Po co było placić za licencję?



Josh - typowy bohater gry na PS2.



Kiedy ukończysz grę, otworzą się dwa nowe tryby: Survival i 3 Minute Attack.

Szybko, wciśnij kółeczko... Ale czy na pewno ci się chce?!?



Chłopak namacha się, zanim skończy grę...



ocena

Przeciętna gra walki dużo poniżej oczekiwań.

Producent: **Yukes**
Dystrybutor: **IM Group**
Gatunek: **action-adventure**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **nie**

Eve Of Extinction

Zabójcza dziewczyna w przeciętnej grze.

Eve Of Extinction, trójwymiarowa gra walki rozgrywająca się na wielkich poziomach, po których gracz może swobodnie poruszać się, zapowiadała się naprawdę gorąco. Posiadacze PlayStation 2 liczyli na pozycję, która będzie wszystkim tym, czym nie był Bouncer. Niestety po raz kolejny oczekiwania okazały się zbyt wygórowane.

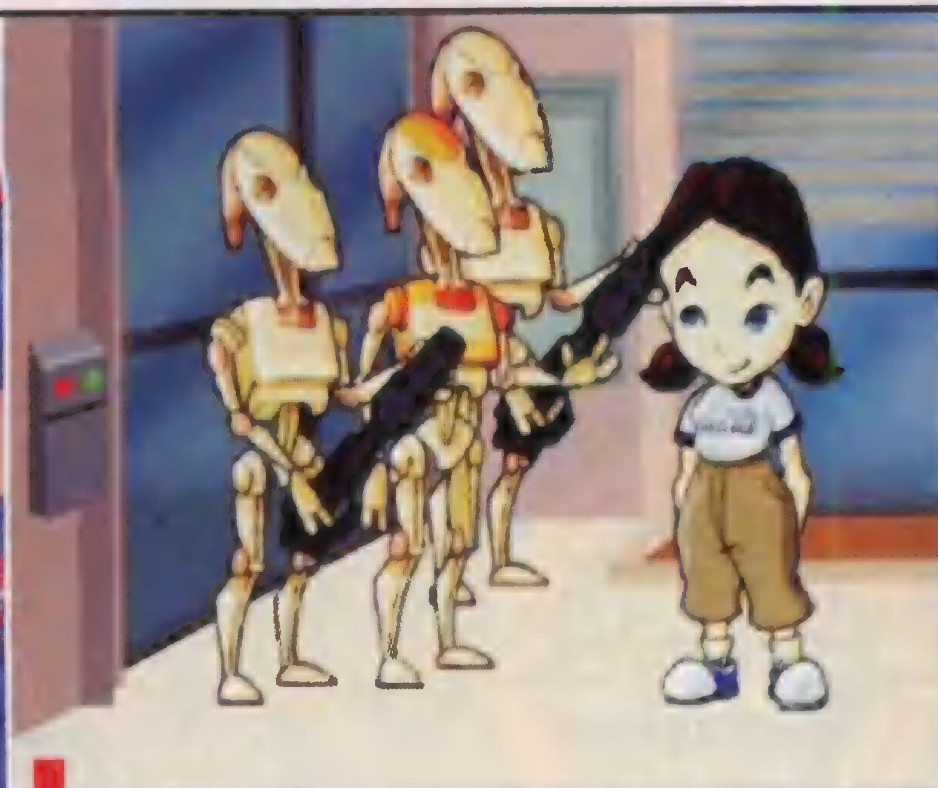
Fabuła, wysmażona przez programistów z Yuke'sa na potrzeby E.O.E., jest niezwykle zaplątana. Otóż korporacja Wisdom, Inc. znalazła sposób na łączenie pewnego rzadkiego metalu z ludzkimi duszami - co w efekcie daje wyjątkowo zabójczą broń białą. Kiedy główny bohater gry, Josh, odkrywa tajemnicę broni i plany Wisdom co do jej wykorzystania, stara się powstrzymać korporację. Niestety jego dziewczyna ginie, a jej dusza zostaje zamknięta w mieczu, który staje się jedyną bronią Josha. On sam zaś musi uratować siebie, świat i ukochaną. Kolejny zwykły dzień w świecie gier komputerowych.

E.O.E. to - jak już wiesz - bijatyka w trójwymiarowym, nieograniczonym do małej areny środowisku. Josh walczy z przeciwnikami, odkrywając coraz to nowe wątki fabuły - i tak posuwa się do przodu. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie to, że gra ma kilka wad - czy też może raczej niedoróbek - które sprawiają, że plasuje się ona co najwyżej na średnio przeciętnym poziomie. Walka z niezliczonymi przeciwnikami szybko staje się monotonna i wtórna, zagadki logiczne, jakie Josh rozwiązuje, są często frustrujące i nielogiczne, a szaro-niebieska grafika nie robi żadnego wrażenia. Największą atrakcją gry jest odkrywanie kolejnych specjalnych mocy broni Josha i wykorzystywanie ich w walce. Gdy to robisz, akcja gry stopuje, a ty masz chwilę, by powtórzyć, używając kontrolera, znak graficzny, jaki pojawia się na ekranie. Ratunkiem od monotonni są także te fragmenty gry, w których oglądasz interaktywne przerywniki filmowe - musisz tu szybko wcisnąć odpowiedni przycisk na padzie. Wszystko to jednak za mało, by uratować tę mało ciekawą i niezbyt ładną grę.

Tymo



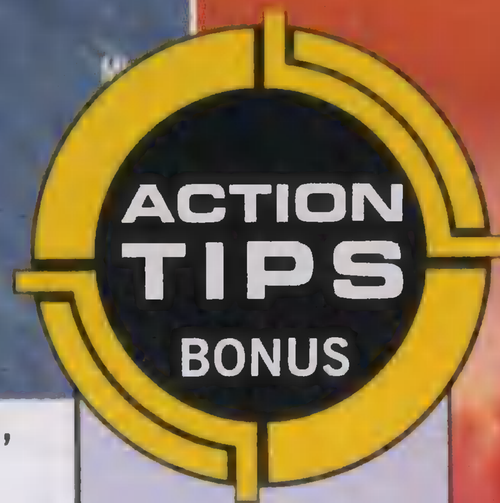
Tryb gry dla dwóch osób zwiększa atrakcyjność gry.



Bonusowy materiał to duży atut gry.



Czasem nie wiadomo, gdzie jest góra, a gdzie dół.



Wpisz JARJAR w menu Kodów. Ciekawe, jak będzie ci się teraz sterowało?



Pamiętacie go z filmu? Pojawia się też w Jedi Starfighterze.



ocena

Porządny symulator walk kosmicznych pojazdów.

Producent: **LucasArts**
Dystrybutor: **LEM**
Gatunek: **symulator**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak (2 osoby)**

Star Wars: Jedi Starfighter

Znów wyczuwam mocne midichloriany. Tak?

Kolejnym, obok recenzowanej obok gry Racer Revenge, tytułem, którym firma LucasArts chce wykorzystać machinę marketingową związaną z filmem "Atak Klonów", jest Star Wars: Jedi Starfighter. Tytuł gry może wydawać ci się znajomy - i bardzo dobrze, bowiem jest to kontynuacja Star Wars: Starfighter, hitu sprzed kilkunastu miesięcy, który niedługo najprawdopodobniej pojawi się w serii Platinum. Na szczęście w porównaniu z Racer Revenge - grą gorszą od oryginału - Jedi Starfighter rozwija pomysły poprzednika, dodając wiele nowych elementów.

Jedi Starfighter dość mocno bazuje na engine'ie i rozwiązaniach z poprzednika. Grafikę poprawiono tylko w niewielkim stopniu, a sposób sterowania kosmicznymi myśliwcami oraz struktura gry, czyli podział na misje kampanii (tym razem 15) i dodatkowe tryby, pozostały właściwie bez zmian. Największą jest wprowadzenie tytułowych mocy Jedi, które możesz wykorzystywać podczas pojedynków, przytrzymując kwadracik i zwalniając go w momencie, w którym moc naładuje się najbardziej. Gra udostępnia cztery takie moce, z których najciekawszą jest bez wątpienia Jedi Reflex. Gdy jej użyjesz, czas zwalnia, a ty działasz szybciej od przeciwników. Czyżby ludzie z LucasArts grali w Max Payne'a? Kolejną innowacją jest możliwość rozegrania misji w kampanii na dwóch graczy przy podzielonym na pół ekranie. Opcja ta ratuje jakość gry, bowiem w podstawowym trybie jest ona bardzo krótka i można ją ukończyć bez większych kłopotów w jeden dzień. Jako novum wymienić trzeba jeszcze odświeżony sposób celowania - praktyczniejszy i po prostu lepszy.

Dodatkowym atutem Jedi Starfightera jest duża liczba ukrytych w grze bonusów, szczególnie atrakcyjnych dla fanów filmowej sagi Lucasa, jak choćby zabawny animowany filmik "Dzień w siedzibie LucasArts", czy reklamówka przygotowywanej właśnie gry z Jango Fettem w roli głównej. Jeśli jednak nie masz partnera do rozgrywki, a "Gwiezdne Wojny" nie za bardzo cię interesują, Jedi Starfighter dość szybko znudzi ci się.

Borek

Film na ekranie: "Atak Klonów", najlepiej strzeżony we współczesnej historii kinematografii, wyciekł przed premierą do Internetu. Już dwa tygodnie wcześniej można było obejrzeć film. Ale prawdziwy Jedi brzydzi się takimi praktykami.



Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02





PIKMIN

Pozwól Pikminom zrobić czarną robotę.

Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com


Rzuty wolne to jeden z trudniejszych elementów ISS2. Na szczęście poświęcono im oddzielny samouczek.


Replaye pokazują akcje z wszystkich możliwych ujęć.



Poświęć dużo czasu na opanowanie unikalnego dla ISS 2 sterowania. Bez tego nie odniesiesz sukcesów.


Stadiony prezentują się naprawdę dobrze.

ISS2



Najlepsza wirtualna piłka trafia na GC.



Seria gier piłkarskich ISS to w świecie konsol bardzo, bardzo poważna marka. Dużym wydarzeniem jest więc na pewno to, że ISS2 - czyli w pełnej nazwie International Superstar Soccer 2 - trafia na najnowszą konsolę GC. Jak się sprawdza na tej platformie?

ISS2 to świetna pozycja, bez dwóch zdań jedna z lepszych, jakie w tym gatunku kiedykolwiek powstały czy to na komputery, czy na konsole. Ten poziom oraz klasę udało się zachować na konsoli Game Cube.

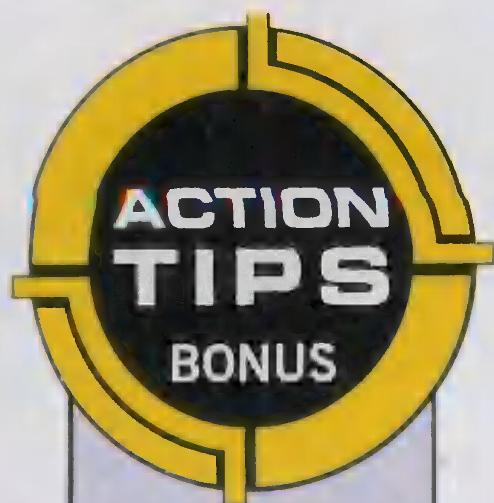
Gra oferuje 5 trybów rozgrywki, najróżniejsze kombinacje pucharów, lig, pojedynczych meczy i treningu, które przenoszą nas - prędzej czy później - na porośnięte zieloną trawą boisko. Tutaj, kierując jedną z 58 dostępnych drużyn narodowych, rozgrywamy mecze. Sposób kierowania zawodnikami jest dość nietypowy i na pierwszy rzut oka - nieprzystępny, ale po całkowitym jego opanowaniu (zajmie ci to mniej więcej godzinę), okaże się, że właśnie dzięki niemu ISS2 zapewnia najbardziej chyba realistyczne odwzorowanie na platformie wirtualnej prawdziwych spotkań piłkarskich. Umiejętne wykorzystanie kontrolera GC oraz drobna automatyzacja reakcji piłkarzy sprawiają, że spotkania prowadzone przez dobrych graczy niczym nie różnią się od rzeczywistych spotkań. Każdy fan piłki nożnej po prostu pokocha tę grę. I to na długie lata. A jeśli ma do tego znajomych i 4 dżojpady, panowie ci raczej na pewno nie znajdą żony, która będzie tolerowała ich wielogodzinne wspólne sesje przy GC.

Niestety można mieć pewne zastrzeżenia co do oprawy graficznej gry. Po monumentalnej grafice z FIFA World Cup 2002 to, co widzimy w ISS2 - szczerze mówiąc - nie robi większego wrażenia. Dla mnie zabrakło tu ozdobników, efektownych powtórek, zbliżeń co ciekawszych akcji, ale być może twórcy ISS2 starali się zminimalizować otoczkę, skupiając się na samej istocie gry w piłkę. A to wyszło im znakomicie.

Borek

ocena
Najlepsza piłka nozna na GC. Czy trzeba dodawać więcej?

Producent: Konami
Dystrybutor: Lukas Toys
Gatunek: piłka nożna
Platforma: Game Cube
Multiplayer: tak (4 osoby)



Wpisz DLPHNMOD na ekranie kodów - będziesz mógł jeździć na delfinie w trybie Free Roam.


Turbo daje ci odczuwalne przyspieszenie.


Uważaj, żeby nie wyjechać poza trasę - jeśli szybko nie wrócisz, przegrasz.



W trybie Stunt Mode musisz przejeżdżać przez koła-punkty kontrolne.

Wave Race to nie tylko wyścigi, to także triki takie jak ten.

Wave Race: Blue Storm

Daj się ochlapać 128-bitowym falom.



Kolejną z nielicznej jak na razie grupy gier dostępnych obecnie na Game Cube'a jest Wave Race - nowa znacznie odświeżona wersja gry, która święciła tryumfy na poprzedniej konsoli Nintendo, tej oznaczonej numerkiem 64. Jakkolwiek by nie komentować tej strategii dużego N, wersja WaveRace - przeznaczona na GC - dobrze ukazuje możliwości tej konsoli i skok jakościowy między poprzednią a obecną ich generacją.

Struktura Wave Race'a jest dość prosta i typowa dla zręcznościowych ścigałek. Po uruchomieniu gry możemy wybrać tryb mistrzostw, wyścig na czas, niezobowiązującą przejażdżkę po trasie wyścigów, tryb kaskaderski, samouczek oraz grę dla wielu graczy. Mistrzostwa to oczywiście najważniejszy sposób zabawy z Wave Race'em. Zorganizowano je trochę inaczej niż w innych grach tego typu - jest to bowiem ciąg następujących po sobie wyścigów, do których dostęp uzależniono od ilości punktów. Jeśli w poprzednich wyścigach udało ci się zebrać odpowiednio dużą ich liczbę, przechodzisz dalej; jeżeli nie, gra kończy się.

Sam wyścig przedstawiony jest na ekranie telewizora w fenomenalny sposób. Sporty wodne trudno przenieść na komputery czy konsole - realistyczne odwzorowanie falującej zmiennej tafli wody jest dość skomplikowane. Twórcom Wave Race'a zadanie to jednak udało się w zupełności. Podczas gdy ty ścigasz się z siedmioma komputerowymi przeciwnikami, fale bryzgają na lewo i prawo ekranu, pod powierzchnią wody śmigają delfiny, a wszystko przyjemnie faluje. Grafika jest fenomenalna, również jeśli chodzi o odwzorowanie trików, sztuczek oraz innych ruchów wykonywanych przez zawodników. Świetny okazuje się także fizyczny model jazdy, dzięki czemu Wave Race momentami przypomina realistyczną symulację skuterów wodnych.

Słabą stroną gry jest na pewno liczba tras wyścigowych, jakie tu zamieszczono - zaledwie cztery. Na szczęście zmienne warunki pogodowe, różne tryby gry, a przede wszystkim multiplayer dla czterech graczy na jednej konsoli znacznie wydłużają jej żywotność.

Tymo

ocena
Zaskakująco realistyczne wyścigi wodnych skuterów.

Producent: Nintendo
Dystrybutor: Lukas Toys
Gatunek: wyścigi
Platforma: Game Cube
Multiplayer: tak (4 osoby)

Z 64 na 128: Inne gry, które firma Nintendo przenosi z Nintendo 64 na Game Cube'a, to Star Fox Adventures i Rogue Leader. Foxa nie możemy się już doczekać, a Rogue to najlepsza gra o "Gwiezdnych Wojnach" - niezależnie od platformy. Oby tak dalej.

Podczas skoku jesteś wystawiony na ogień przeciwnika. Może się to skończyć tragicznie.

Use the Force!

Blok mieczem świetlnym i promień lasera załatwiły drugiego wroga. To zawsze skuteczna i bezpieczna technika, którą musi posiąść każdy rycerz Jedi.

Star Wars: Jedi Power Battles

Moc na pewno będzie z tobą.

ACTION TIPS BONUS

Podskok i klawisz B sprawią, że spadniesz na wroga z góry, wbijając mu miecz prosto w czubek głowy. Technika ta definitywnie kończy z każdym wrogiem, ale jest dość niebezpieczna, ponieważ jeśli gość jest szybki, może odciąć nogi lub coś innego. :)



Nie jest obecnie trudno sprzedać grę, która w tytule ma "Star Wars". Trudno jednak sprawić, aby przesycona Mocą atmosfera emanowała z niewielkiego ekraniku GBA. Tak jednak dzieje się w przypadku SWJPB, mimo że gra jest zwyczajną naparzanką. Twoim zadaniem jest zdobyć Królewski Pałac w Threed. Misja nie jest prosta, bowiem chronią go oddziały szturmowców, gwardii itd. Będziesz też musiał stoczyć wiele pojedynków z potworami i druidami na planetach Tatooine i Naboo. Do wyboru masz trzech rycerzy Jedi: Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Mace Windu. Co ważne, każdy z nich reprezentuje inną paletę ciosów i umiejętności. W trakcie gry różnice te rysują się bardzo wyraźnie, a po przejściu paru leveli trzeba nieco pograć jednym z Jedi, by móc sprawnie kontrolować innego. Ciosów jest kilkanaście, włącznie z special movies, którymi można zdemolować całą grupę wrogów. Bałem się, że zabraknie możliwości blokowania laserowych pocisków, ale na szczęście, każdy z rycerzy Jedi świetnie radzi sobie w takich sytuacjach (można nie tylko zablokować pocisk, ale również odbić go - i wykończyć przeciwnika). Poza bronią laserową przeciwnicy potrafią również walczyć wręcz. Jakież było moje zdumienie, gdy Szturmowiec, którego chciałem podejść, odwrócił się i kopnął mojego Jedi prosto w brzusio.

Kondycję rycerza Jedi charakteryzują trzy wskaźniki: Energia, Refleks, Moc. Wszystkie rosną w trakcie realizowania kolejnych misji. Można je również podnieść, znajdując bonusy (których w grze jest 6).

Pseudotrójwymiarowa grafika prezentuje się świetnie. Co prawda, na początku są pewne problemy z przyzwyczajeniem się do sposobu sterowania i nietypową perspektywą, ale to raczej kwestia wprawy. SWJPB składa się z 10 rozległych poziomów. W ostatnim trzeba zmierzyć się z - SPOILER! - samym Darth Maulem.

Muzyka to kolejny plus gry, również dźwięki nie pozostawiają wiele do życzenia. Szkoda, że nie można zapisać gry podczas misji (save wpisujemy w formie kodu, który otwiera dany etap). W grze nie ma również trybu multi, a szkoda, bo trzech rycerzy Jedi prowadzonych jednocześnie - to byłaby superzabawa. Poza tym gierka jest właściwie bez wad. Gorąco ją polecam, bo naprawdę warto. Jeśli lubisz zręczne połączenie przygody z walką, będziesz z gry zadowolony. Jak to się mówi: satysfakcja gwarantowana!

Takasha





ocena

Nie tylko dla fanów "Star Wars". Świetna zręcznościowa bijatyka, która sprawi, że zapragniesz zostać rycerzem Jedi.

Producent:	THQ
Dystrybutor:	Lukas Toys
Gatunek:	zręcznościowa/bijatyka
Platforma:	GBA
Multiplayer:	brak



To nie kadr z "Lost in the Space", lecz obrazek z krainy dinozaurów.



Yosi atakuje smoka, zionąc ogniem z paszczy.



Grafika jest po prostu śliczna. Kolorki biją po oczach.

Mario jedzie na swoim "ulubionym rumaku", by zmierzyć się z żółwiem.

Super Mario World: Super Mario Advance 2

Bracia Mario ratują księżniczkę Peach.

ACTION TIPS BONUS

Kiedy Yoshi zje niebieskie co nieco, wyrosną mu skrzydła! Naciśnij przycisk A, jeśli chcesz, żeby Yoshi zaczął machać skrzydełkami i wzniósł się w powietrze. Pamiętaj, że po pewnym czasie skrzydła znikną!

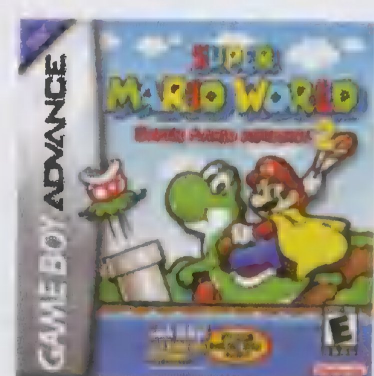


Bracia Mario wybrali się na przelot balonem. Podczas jednego z licznych lądowań Księżniczka Peach została porwana przez Koopa Kinga. Mario i Luigi muszą odnaleźć i uratować Księżniczkę. Czeka ich niemałe wyzwanie, bowiem Dinozaur Land to niemal 100 leveli (9 krain). Podczas tej wędrówki nie zabraknie oczywiście najrozmaitszych atrakcji. Przeciwnicy braci Mario to cała plejada najróżniejszych potworów oraz stworów. Są to np. smoki, latające żółwie, które zieją ogniem, groźne... krety itd. Tak jak w Super Mario Advance, można je unieszkodliwić, skacząc przeciwnikom na głowę. Tym razem jednak nie jest to jedyny sposób na uporanie się z natrętami. Oprócz skoków Mario może strzelać ogniem, niekiedy latać i wwiercać się w niektóre typy podłoża (zazwyczaj po to, aby zdobyć jaki bonus). Superpomysłem jest również możliwość sterowania smokiem Yoshi. Ten ma nieco inny sposób poruszania się i znacznie lepsze możliwości, co znacznie urozmaica grę (trzeba dodać, że Yoshi może zmienić kolor na czerwony, niebieski, żółty - np. niebieski Yoshi lata!).

Plansze mają charakteryštyczny i znany z Mario Bros. klimat. Gierka jest maksymalnie kolorowa oraz dopracowana graficznie. Jednocześnie gra się bardzo dobrze, a zawdzięczamy to dopracowanym lokacjom i odpowiedniej "gęstości" przeciwników, pułapek i innych obiektów. Mario skorzysta z 20 różnorakich przedmiotów, np. Trampolines, Yoshi's Wings, 3-Up Moons i wielu innych. Każdy z nich na pewno przyda się (np. dzięki Yoshi's Wings Mario będzie mógł latać, 3-Up Moons dodają trzy życia).

Możliwość zapisania stanu gry to również olbrzymia zaleta SMW: SMA 2. Sterowanie jest wygodne i nie nastręcza żadnych problemów; muzyczka doskonale uzupełnia atmosferę gierki. Godne uznania są również zabawne teksty braciszków (np. odlotowe "mamma mia"). Nie zapomniano też o multiplayerze. Braciom Mario można zarzucić tylko jedną rzecz - właściwie niewiele zmieniają się. To jednak dla wielu graczy jest główną zaletą serii. Osobiście - polecam. Nie będziecie się nudzić.

Takasha





ocena

Jeden z najpopularniejszych klasyków. Odświeżony i odmalowany Mario Bros. w Krainie Dinozaurów. Niemal bez wad.

Producent:	Nintendo
Dystrybutor:	Lukas Toys
Gatunek:	platformer
Platforma:	GBA
Multiplayer:	2 w Mario Bros. Classic, 4 w Mario Bros. Battle

Mario 128: teraz czekamy przede wszystkim na przygody Mario w wydaniu na Gamecube'a. Gra będzie zatytułowana Mario Sunshine i już teraz zapowiada się świetnie.

Final Fantasy

– fantazja dla milionów

Niewiele nazw i tytułów ma w świecie komputerowej rozrywki tak wielką moc oddziaływania jak Final Fantasy. Mimo to jednak przeszłość serii obfitowała w burzliwe wydarzenia i wbrew pozorom nie układała się wyłącznie w pasmo spektakularnych sukcesów.

FINAL FANTASY X™

ファイナルファンタジーX



Kiedy w 1990 roku do japońskich sklepów trafiła gra zatytułowana Final Fantasy, sytuacja na rynku gier w Kraju Kwitnącej Wiśni wyglądała inaczej niż teraz. W gatunku gier RPG prym wiodły produkty potentata o nazwie Enix, a Square było tylko niewielką firmą, której z trudem udawało się utrzymać na powierzchni. Sytuację pogarszało jeszcze to, że najnowsza gra firmy Enix, Dragon Warrior, stała się niesamowitym przebojem, niezwykle popularnym wśród nippońskich graczy. Final Fantasy było ostatnią nadzieją Square, tytułem, na który firma jak na ostatnią kartę postawiła wszystko. *"Pierwsza część gry"* – mówi Yoshinori Kitase, producent wydanej niedawno w Europie Final Fantasy X – *"była zupełnie inna od tego, co zna najmłodsze pokolenie graczy Final Fantasy"*. I nie chodzi tu tylko o różnicę w grafice, choć i ta w Final Fantasy była prawdziwym majstersztykiem jak na tamte czasy i ograniczenia konsoli (Nintendo NES).

FF okazała się strzałem w dziesiątkę. Gra stała się wielkim przebojem dzięki wciągającej, rozbudowanej fabule, a możliwość rozegrania jej drużynami składającymi się z bohaterów, którzy reprezentowali różne profesje, sprawiała, że można ją było ukończyć wielokrotnie. Dzięki temu gra zyskała przewagę nad serią Dragon Warriors, równie mocną fabularnie, ale właściwie bezwartościową po jednokrotnym rozegraniu. Nawet dziś znaleźć jeszcze można w Sieci fanatyków, którzy kończą pierwszą część Final Fantasy, narzucając sobie różne ograniczenia i kombinacje postaci w drużynie. Tak duże oddanie graczy i popularność tytułu zapewniły sukces także dwóm kolejnym jego częściom – Final Fantasy II i III – które wydano tylko w Japonii. Powód? *"W tamtym okresie najważniejsi byli dla nas gracze z Japonii, to głównie tam gra była popularna"* – wyjaśnia Kitase. *"Nie mogliśmy pozwolić sobie na to, by Enix prześcignął nas w naszej własnej ojczyźnie. Wszystkie siły i środki skupiliśmy więc na graczach japońskich"*.

Taka decyzja Square wzburzyła graczy amerykańskich. W Stanach Zjednoczonych



popularność Final Fantasy szybko rosła i także tutaj gracze domagali się kontynuacji. Dlatego też kolejna, czwarta część gry pojawiła się równocześnie na obu kontynentach tak, by zarówno skośnoocy gracze z Tokio, jak i opchani hamburgerami konsolowcy z Nowego Jorku mogli w nią zagrać. Aby zachować ciągłość numeracji, japońska gra Final Fantasy IV w USA ukazała się pod tytułem Final Fantasy II. Takie nietypowe posunięcie możliwe było także z tego powodu, że FFIV wiązało się również ze zmianą platformy. Ośmiobitowy system NES zamieniono na jedną z najbardziej popularnych konsol na świecie, 16-bitowe Super Nintendo. Na tej samej platformie ukazała się piąta część gry, ponownie jednak w samej Japonii. Dopiero kilka lat później udostępniono ją amerykańskim i europejskim graczom. By wynagrodzić im te niedogodności, Square wydało tylko na rynku amerykańskim Final Fantasy Mystic Quest, prosty RPG, który jednak niewiele miał wspólnego z rozma-

Alternatywne fantazje

Poza dziesięcioma częściami głównej serii ukazało się także kilka innych gier z Final Fantasy w tytule. Oto one:

Final Fantasy Mystic Quest

Super Nintendo

Prosta gra RPG, którą przy odrobinie uporu można było ukończyć w kilka godzin. Cała akcja sprowadzała się do walk z potworami i wędrowania do kolejnych, otwierających się na mapie świata lokacji. Prosta, z banalną fabułą nie zdobyła uznania graczy.

Final Fantasy Tactics



PS One

Taktyczna gra strategiczna, która sprowadzała się właściwie tylko i wyłącznie do prowadzenia potyczek z przeciwnikami. Chociaż fabuła Tactics była znacznie mniej rozbudowana niż te z gier należących do głównej serii, przejrzysty i grywalny system walki sprawił, że FFT cieszył się ogromnym powodzeniem. Wkrótce ukaże się wersja gry na GameBoy Advance, mówi się także o jej kontynuacji na PS2.

Final Fantasy Legends Trilogy



GameBoy

Seria Final Fantasy przycięta do rozmiarów mini-konsolki GameBoy. Nie stanowiła co prawda większej konkurencji dla Zeldy, najbardziej znanego RPG-a na GB, ale z godnością zajmowała drugie miejsce tego gatunku.

Chocobo Dungeon I & II



PS One

Gry RPG, których głównym bohaterem był Chocobo, podobny do strusia stwór, służący w serii Final Fantasy jako środek transportu. Ciekawostką tych gier było to, że lochy, w których toczyła się akcja, były generowane losowo na potrzeby każdej rozpoczynanej na nowo gry.

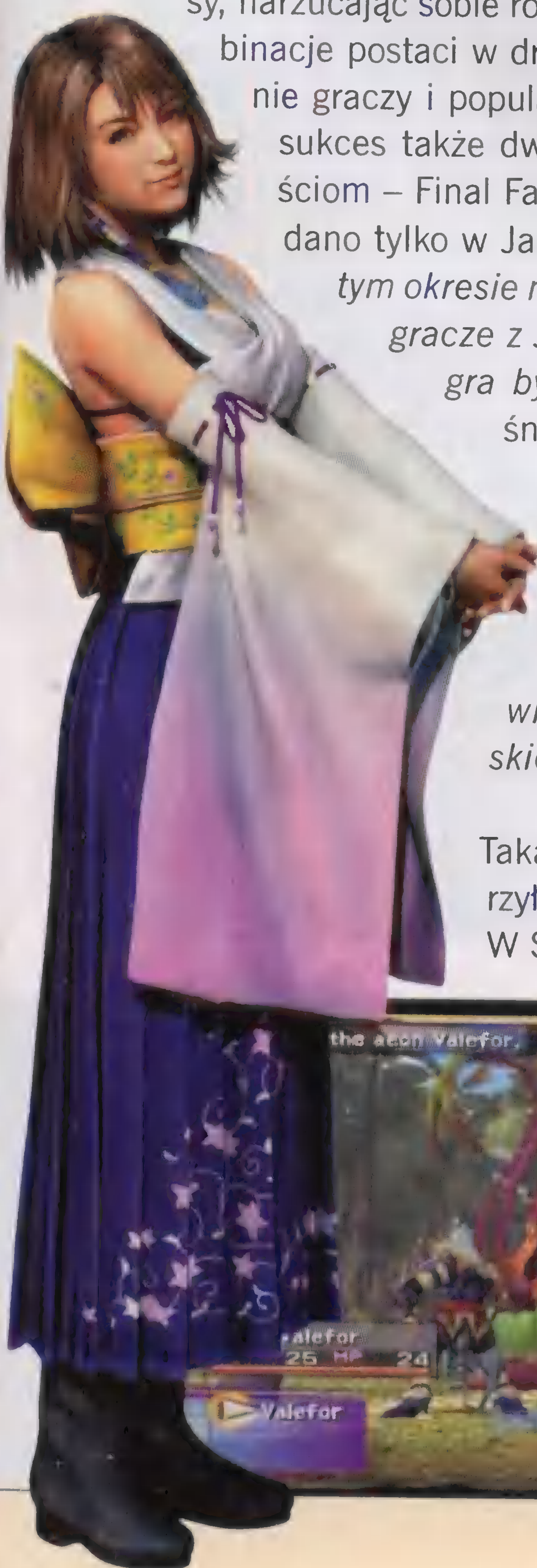
Chocobo Racing



PS One

Wyścigi Chocobo - niesamowicie grywalne, ale strasznie proste, przez co szybko nudziły się graczom.













Problemy Final Fantasy XI



W połowie maja w Japonii ukazała się najnowsza część sagi Final Fantasy XI. To pierwsza gra online z serii, a jednocześnie jedna z pierwszych gier, wykorzystujących sieciowe możliwości PlayStation 2 i usługę Playonline. Niestety pierwsze tygodnie po premierze były dla firmy Square pasmem katastrof – serwery obsługujące FFXI co chwila zawieszały się - okazało się również, że niektóre numery seryjne nie zapewniają dostępu do Sieci. Firma Square uruchomiła specjalną gorącą linię telefoniczną, której pracownicy udzielają pomocy graczom.



chem i fantazją poprzednich części. Jak się jednak miało wkrótce okazać, wszystko to było tylko przygotowaniami do najwspanialszej gry z serii – Final Fantasy VI (w USA oczywiście Final Fantasy III).

W chwili premiery FFVI okrzyknięto grą RPG wszech czasów. I trudno było wtedy znaleźć kogokolwiek, kto nie zgadzałby się z tą opinią. Głęboko poruszająca fabuła, fascynujący bohaterowie, przepiękna i wciąż urzekająca ścieżka dźwiękowa oraz mnóstwo ukrytych w grze sekretów spowodowało, że od gry trudno się było oderwać. Nawet teraz, kiedy FFVI zostało wydane w wersji na PlayStation, ta ośmioletnia przecież gra zdobyła szczyty list przebojów.

Wkrótce po sukcesie Final Fantasy VI firma Square zdecydowała się na posunięcie, które zbulwersowało fanów. Ku ich zupełnemu zaskoczeniu firma zerwała umowę z Nintendo i ogłosiła, że kolejna część gry ukaże się na PlayStation - nowej, 64-bitowej konsoli Sony. Wraz z platformą zmienił się również główny projektant serii. Yoshitaka Amano, twórca pierwszych sześciu części, został zastąpiony designerem o nazwisku Tetsuya Nomura.

To on właśnie zmienił charakter serii na bliższy temu, który znamy chociażby z FFX – miecz i magię uzupełniono zaawansowaną technologią i bronią palną. Jak mówi Kitase – "*W tej serii cały czas coś się zmienia, ale nie są to zmiany zgodne z jakimś z góry ustalonym planem, a raczej zmiany, które zależą od zespołu, który nad grą pracuje, oraz okoliczności, w jakich gra powstaje*". Możliwości graficzne nowej konsoli wyniosły grę na zupełnie nowy poziom, dzięki czemu FFVII sprzedało się niemal w 9 milionach egzemplarzy na całym świecie. Podobny sukces odniosła także ósma część gry (7,5 miliona egzemplarzy), ale gracze, którzy dorastali z serią, zarzucali Square całkowite zerwanie z przeszłością i tradycją. Szefowie firmy być może również mieli takie odczucie, bowiem do pracy nad Final Fantasy IX zatrudniono ponownie Yoshitaka Amano. Do łask ponownie wróciły rozwiązania znane raczej z fantasy niż science fiction. Mimo że FFIX uznawana jest za jedną z lepszych gier serii, nie potwierdziła tego sprzedaż – 4,6 miliona egzemplarzy to przecież o połowię mniej niż w przypadku spektakularnego sukcesu FFVII.

Hiroshi Kuwabara

Pozycja w zespole: reżyser przerywników filmowych
Ulubiona postać: Wakka

Który etap prac był najtrudniejszy?
Wszystko było dość trudne, ale największy problem sprawili nam bohaterowie, ich animacje. Chcieliśmy sprawić, by byli oni jak najbardziej prawdziwi, by gracz mógł się do nich ustosunkować. Dlatego ważne były szczegóły, wyraz twarzy, animacja ust i oczu, przedmioty, elementy ubrania. Najwięcej pracy zajęło nam dopracowanie tego wszystkiego. Używaliśmy też mnóstwo kolorów - problem polegał na tym, by to, co przygotujemy, nie wyglądało jak zabawki. Rozwiązaliśmy to, używając odpowiedniego oświetlenia i cieniowania.

W takim razie, co było podczas pracy nad FFX najprzyjemniejsze?
To, co było najtrudniejsze. Kiedy skończyliśmy pracę nad postaciami i efekt ostateczny nas zadowolił, poczucie satysfakcji było najprzyjemniejsze.

A który z potworów?
Sin. Jest zaprojektowany zupełnie inaczej niż inne postacie, poza tym pracując nad nim, wykorzystaliśmy wiele fragmentów filmowych.

No właśnie, ile łącznie trwają sekwencje filmowe w grze?
Nieco ponad 40 minut.

Eiji Nakamura

Pozycja w zespole: obróbka dźwięku
Ulubiona postać: Lulu

Która scena w FFX jest twoją ulubioną?
Ta, w której po raz pierwszy pojawia się Lulu, oraz scena wesela. Te lubię najbardziej. Widać w nich też nasze inspiracje; pracując nad FFX duży wpływ na naszą pracę miały obrazy kinowe. Myśleliśmy jak dźwiękowcy filmowy.

W jaki sposób po raz pierwszy wprowadzono do serii mówione linie dialogowe i jak wpłynęły one na samą grę?
Dzięki temu głos stał się elementem opowiadającym historię. Intonacją, przerwami w wypowiadaniu słów możemy teraz oddać dodatkowe emocje.

Ile efektów dźwiękowych występuje w FFX?
Nie pamiętam... A nie zapamiętuję żadnych liczb, które przekraczają 10 000.

A z jakiego efektu dźwiękowego jesteś najbardziej zadowolony?
Z sowy...



Kiedy będzie finał?

Najprawdopodobniej nie tak szybko, bowiem firma Square planuje mocno eksploatować tytuł Final Fantasy. W Japonii ukazała się właśnie gra online Final Fantasy XI i mimo problemów z serwerami, można zakładać, że odniesie sukces nie mniejszy niż poprzednie części. Square ogłosiło także powstanie trzech kolejnych tytułów, które trafią na PS2 - Final Fantasy XII, oraz dodatkowe historie bazujące na engine'ie FFX i koncentrujące się na przygodach postaci z gry – FFX:Yuna i FFX:Rikku.

Mimo że prezes Nintendo, Hiroshi Yamauchi, zarzekał się, że nigdy nie podejmie ponownie współpracy ze Square (kara za przejście na PlayStation), Final Fantasy wraca jednak na konsole wielkiego N. Dzięki temu na pewno zobaczymy Final Fantasy Tactics na GameBoya Advance oraz Final Fantasy Unlimited na GameCube'a. Przy okazji warto wspomnieć, że firma wypuści na GBA także inne własne RPG-i z platformy SNES (m.in. Chrono Trigger!!!).







Yusuke Naora

Pozycja w zespole: dyrektor artystyczny
Ulubiona postać: Auron

Co sprawia, że FFX stał się tak popularną grą na całym świecie?
Świat fantasy, stylizowany elementami azjatyckiej kultury i sztuki, którego nie można znaleźć w żadnej innej grze czy filmie. Myślę, że to właśnie te bogate nawiązania do dalekowschodniego dorobku kulturowego świadczą o popularności gry.

Rozumiem, że przykładaliście dużą uwagę do nawiązań w przypadku symboliki azjatyckiej?
Niezupełnie, nie chcieliśmy odtwarzać czegoś, co już istnieje, dużo ważniejsze było dla nas tworzenie nowego, fantastycznego świata - całkowicie oryginalnego. Posłużyliśmy się elementami i symbolami już istniejącymi w świadomości, ale nie ograniczyliśmy się do nich.

Kazushige Nojima

Pozycja w zespole: scenarzysta
Ulubiona postać: Wakka

Którą scenę z FFX lubisz najbardziej?
Ostatnią z Yuną i Tidusem. Kiedy ją zobaczyłem po raz pierwszy, płakałem.

Który z elementów gry wpłynął najbardziej na realizację scenariusza?
Najłatwiej byłoby powiedzieć, że grafika - ale to nie prawda. Ogromną rolę odgrywa dźwięk, mówione linie dialogowe. Spędziliśmy dużo czasu, by dopasować głosy aktorów do bohaterów gry. Podczas nagrywania poznaliśmy specyficzne zachowania aktorów, ich grymasy, miny, zmienialiśmy często animację postaci, by oddać te właśnie zachowania.

Tetsuya Nomura

Pozycja w zespole: projektant postaci
Ulubiona postać: Jecht

Projektowałeś postacie do gry. Czy to - twoim zdaniem - najlepszy element gry?
Zdecydowanie nie! Najważniejsze – to, co bym polecił - to udźwiękowienie dialogów. Chciałbym, żeby wszyscy zobaczyli, jak wiele dodaje to wiarygodności, głębi postaci. Dzięki nim one ożywają. To naprawdę zmienia wiele w stosunku do poprzednich części gry.

Twoja ulubiona postać to Jecht. Dlaczego?
Wiem, że nie jest on pozytywną postacią, ale kiedy pierwszy raz go narysowałem, był to jeszcze bardzo wczesny szkic, jednak od razu go pokochałem. Większość szkiców wyglądała jako tako dopiero wtedy, kiedy naprawdę się do nich przyłożyłem, długo nad nimi siedziałem. A Jecht wyglądał świetnie już wtedy, kiedy użyłem tylko kilku prostych linii.

Która z postaci była najtrudniejsza do zaprojektowania?
Nie mogę wskazać nikogo szczególnego. Dużo pracy zajęło dopracowanie szczegółów postaci, ubrań i przedmiotów. PS2 pozwala na wyświetlanie i animowanie bardzo dokładnej grafiki, dlatego coś takiego jak sukienki czy pasy Lulu zajmowały naprawdę dużo czasu.

Toshiro Tsuchida

Pozycja w zespole: reżyser bitew
Ulubiona postać: Wakka

Najmocniejszy punkt FFX to...?
Scenariusz. Myślę, że jest naprawdę bardzo dobry.

Co inspirowało cię podczas pracy?
Nie mogę wskazać żadnego konkretnego źródła. Trochę pomysłów przyszło mi do głowy, kiedy ponownie grałem w Final Fantasy IV. Ale biorąc pod uwagę jakość tamtej grafiki, trudno mówić tu o inspiracji.

Jakie zmiany nastąpiły w systemie walki?
System walki zmieniono na taki, który bazuje na turach, co zwiększa dynamikę i tempo bitew. Walki rozgrywają się dokładnie w tym samym miejscu, w którym drużyna napotka przeciwników, dzięki czemu mogliśmy wzbogacić ją o interakcję z otoczeniem. Ważną zmianą jest też na pewno to, że aeony pozostają na polu bitwy po swoim ataku, a nie - jak to było wcześniej - wracają do własnej krainy.

Nobuo Uematsu

Pozycja w zespole: kompozytor
Ulubiona postać: woźnica Shoopufa

Wiem, że podczas komponowania muzyki do FFX byłeś zafascynowany ścieżką dźwiękową pewnego amerykańskiego filmu?
Tak, rzeczywiście. Chodzi o "The Cider House Rules" (Wbrew regułom), pracowałem wtedy nad FFX. Być może zainspirowało mnie to w jakiś sposób podświadomie.

Ile łącznie utworów skomponowałeś na potrzeby FFX?
Około 80, może nawet 90.

Czy któryś z skomponowanych utworów jest dla ciebie wyjątkowo ważny?
Na pewno „Zanarkand" - to piękny motyw. Najwięcej przyjemności sprawiła mi natomiast praca nad "Otherworld", szczególnie nagranie tego utworu.

Jak pracowałeś nad muzyką do tej gry?
Trudno wskazać jakąś szczególną metodę. Po prostu siedzę przy fortepianie od rana do wieczora i pracuję. Nie ma w tym nic specjalnego czy mistycznego.

Po Final Fantasy IX firma Square wpadła w poważne tarapaty finansowe, związane przede wszystkim z klapą filmu „Final Fantasy: Spirits Within". Square wyciągnęła z kłopotów firma Sony, która obecnie dysponuje 20% udziałów w firmie. Tym bardziej pieczołowicie firma przygotowywała Final Fnatasy X, które miało ukazać się już na PlayStation 2. Wydana w ubiegłym roku oszołomiła oprawą graficzną, która wraz z fabułą okazała się jedną z najmocniejszych stron gry. W tym miesiącu FFX trafiło do sprzedaży w Europie, a o naszych odczuciach związane z grą możecie przeczytać w recenzji w tym numerze Action Plusa. Na pewno jednak jest to po raz kolejny całkowicie nowe doświadczenie, odmienne od tego, do czego przyzwyczaili się posiadacze wcześniejszych części Final Fantasy. *"Final Fantasy jest podobne do skręconego w spiralę DNA"* – mówi Kitase. *"Można powiedzieć, że każda z kolejnych części gry nie ma nic wspólnego z poprzednią, a podobieństwa pomiędzy nimi dotyczą tylko pewnych elementów. Można powiedzieć, że tym, co łączy FF4, 5 i 6, jest grafika Tetsuya Takahashi, natomiast 7,8 i 10 łączą postacie stworzone przez Tetsuya Nomura i scenariusz Nojima. Każda z tych gier ma inny charakter, ale w całości to jedna, ciągle rozwijająca się spirala".* Dokąd spirala owa doprowadzi serię, tego na razie nie wiadomo. Na pewno jednak twórcy serii nadal będą tworzyć dla graczy wspaniałe bajkowe światy. Takie, które staną się inspiracją dla fantazji milionów.

Michał Borek

Fantazja na ekranie

Po sukcesach FFVII i FFVIII firma Square postanowiła wyprodukować film kinowy, bazujący na motywach zaczerpniętych z serii. Fenomenalnie przygotowany od strony technicznej (w całości za pomocą komputerów) obraz „Final Fantasy: Spirits Within" okazał się totalną klapą i przyniósł firmie kolosalne straty. Przede wszystkim dlatego, że z bajkowym rozmachem serii nie miał wiele wspólnego.

Poza „Final Fantasy: Spirits Within" firma Square wyprodukowała także serię animowaną „Final Fantasy Unlimited", która również nie cieszyła się zbyt wielkim powodzeniem. Niedawno firma Square ogłosiła, że wycofuje się z wszystkich pobocznych projektów i koncentruje się wyłącznie na grach. To przynajmniej robią dobrze!



Bohaterowie anime w konwencji bożonarodzeniowej. Japończycy są szaleni.

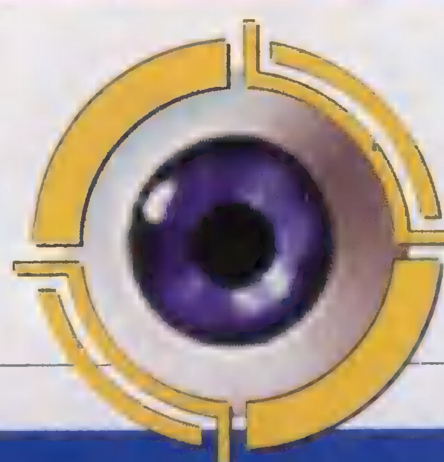




Heroes Of Might & Magic IV

Poczuj magię i moc bohaterów fantasy.

Producent: New World Computing
Dystrybutor: CD-Projekt
Wymagania: PII 300, 64 MB RAM
Akcelerator: 16 MB



RZUT OKIEM

Heroes of Might and Magic IV to strategia osadzona w realiach fantasy. Bajecznie różnorodny, a jednocześnie niesłychanie realny świat, gdzie toczą się nieustanne boje o władzę, już dawno urzekł nas wszystkich. Tym razem panowie z 3DO przeszli samych siebie, udoskonalając to, co wydawało się niemal doskonałe.

Heroes - prócz wiodących elementów strategii - posiada ma sporo z RPG. Rozwój bohatera, którym możemy w dowolny sposób kierować, pozwala utożsamić się z nim i bardzo szybko dać się wciągnąć w grę. Podstawowym jej celem jest rozbudowa miast, których jest sześć typów, a każde z nich (prócz jednego) ma własną odrębną szkołę magii oraz unikalne jednostki, które możemy rekrutować do własnych armii, by następnie zmiażdżyć wrogów.

Jeśli chodzi o oprawę graficzno-wizualną, ciągle pozostaje ona na bardzo wysokim poziomie. Jedno, za co należy się wielkie uznanie twórcom - to brak rewolucyjnych zmian. Wszystko odbyło się jakby w procesie naturalnej ewolucji - tak, że mimo iż zmiany w grafice i interfejsie są i tak wiemy, co i do czego służy. Wszystkie elementy grafiki i muzyki zostały pieczołowicie dobrane i zrównoważone. Wrażenie robią niesamowite melodie towarzyszące każdemu miastu, przede wszystkim huralna pieśń w przystani.

Jednym słowem - "Heroesi" powrócili takimi, jakimi ich znaliśmy i kochaliśmy do tej pory.

Heroes of Might and Magic to nazwa, która wywołuje gęsią skórkę u większości graczy lubujących się w strategiach. Bazująca na sukcesie serii RPG Might and Magic popularnością szybko przerosła protoplastę. Nic dziwnego. "Herosi" - jak potocznie ich zwiemy - od lat są jedną z ciekawszych alternatyw na nudę. Zaręczam, że w Heroes of Might and Magic IV znajdziecie to, co tak kochaliście we wcześniejszych jej częściach. To, co wam nie odpowiadało, poprawiono, a całą resztę dopracowano w taki sposób, że trudno wyobrazić sobie Heroes of Might and Magic V. Bo czy można poprawić ideał?

Poruszanie się po mapie świata

Głównym miejscem rozgrywki Heroes of Might and Magic IV jest mapa świata, po której poruszają się bohaterowie oraz wojska - i to właśnie od umiejętnego poruszania się po niej zależeć będzie w dużej mierze przyszły sukces w grze.

Pierwsze, co wypada zrobić, to zatrudnić dodatkowego bohatera. Jednego wraz z silną armią wysłać, by zajmował kopalnię i inne strzeżone miejsca, drugi natomiast będzie podnosił porozrzucane surowce i odwiedzał wszystkie niestrzeżone miejsca. Taki podział ról pozwoli na szybkie odkrycie sporego terenu oraz maksymalną eksplorację zasobów. W pierwszej kolejności powinniśmy zatroszczyć się o wystarczającą ich ilość . Najwięcej zużywa się drewna i kamienia - zatem kopalnie tych surowców wypada w pierwszej kolejności zajmować, później - w zależności od zapotrzebowania - kolejne. Surowców nigdy za wiele - zawsze można wymienić je na pieniądze bądź bardziej potrzebne kopaliny. W przeciwieństwie do poprzedniej części kopalnię możemy obsadzać wojskami. Jest to bardzo przydatna możliwość, ponieważ nierzadko zdarza się, że kopalnie zajmuje przeciwnik, który przejmuje je bohaterem bez wojsk. Jako kolejne należy zdobywać (bo tu nie obędzie się bez walki) miejsca, gdzie mamy możliwość rekrutacji wojsk. Co więcej, nie musimy już co pewien czas - jako bohater - "wybierać" wojsk. Teraz dzięki karawanie jednostki samodzielnie pojawią się w naszym zamku.

Dobry podróżnik musi pamiętać o jednej bardzo ważnej kwestii. Potwory rozmieszczone na mapie żyją własnym życiem i bardzo często zdarza się, że przemieszczają się z miejsca na miejsce. Gdy znajdziemy się w zasięgu wrogiego oddziału, przerywana linia, którą zaznacza się drogę przemarszu naszych wojsk, będzie koloru żółtego. Istnieje wtedy bardzo duże prawdopodobieństwo, że podczas tury zagrażający nam potwór zaatakuje. Umiejętnością, która jest niezbędna dla dobrego obieżyświata - jest znajdowanie drogi. Zwiększa ona w znaczny sposób zasięg eksploracji przez bohatera, co więcej - niweluje efekt niedogodności terenu, takich jak śnieg czy lawa.





Poruszanie się po mapie świata to podstawy, ale musisz je opanować by mieć szansę w walce z przeciwnikiem ;-)



Artefakty przeważnie są świetnie bronione

Atak na miasto wroga nie zawsze kończy się wygraną

Bohater

Nie muszę przypominać, iż głównym fundamentem do zwycięstwa w Heroes of Might and Magic III było dobre wyszkolenie bohatera. W czwórce rola, jaką odgrywa bohater, jest jeszcze większa. Tym razem nasz bohater na polu walki traktowany jest jak zwykła jednostka, która walczy, rzuca czary, ale co gorsza może zostać zabita. Co więcej posiadanie odpowiednio wyszkolonego gubernatora w zamku w wydatny sposób wpływa na ilość rekrutowanych jednostek. Bohaterowie w zależności od umiejętności, w jakich się specjalizują z biegiem punktów doświadczenia, zyskują nowe - zaawansowane klasy postaci. Dla tego właśnie bardzo istotne jest umiejętne poprowadzenie bohatera, tak aby stał się potęgą.

Pierwsze, co musimy zrobić, to rekrutacja głównej dwójki, która będzie dowodziła najmocniejszą armią. W Heroes of Might and Magic IV w jednej armii może być kilku bohaterów. Tak, trzon naszych sił uderzeniowych powinna tworzyć kombinacja jednego maga i jednego rycerza. Pierwszy będzie specjalizował się w magii, drugi natomiast będzie mistrzem w umiejętnościach spod znaku taktyki i zwiadu. Zacznijmy od maga. Bardzo istotną cechą jest u niego szybkość. To naprawdę bardzo ważne, żeby nasz mag wykonywał swój ruch przed innymi jednostkami, gdyż ilość jego życia jest dość mizerna i każdy atak jest dla niego potencjalnie śmiertelny, a czary, jakimi dysponuje, w wydatny sposób wpływają na przebieg walki; już pierwszy rzucony czar może okazać się tym decydującym o zwycięstwie.

Nie będę tu przytaczał, które szkoły magii są lepsze dla maga, powiem tylko, jakie kombinacje są skuteczne. Przede wszystkim magia śmierci i natury tworzą morderczą mieszankę. Specjalizując się w obu tych szkołach, w krótkim czasie osiągniemy klasę demonologa, który przywołuje demony w ilości podstawowej, zwiększonej o 50%. Dobrze rozwinięty demonolog może w pierwszej rundzie przywołać koło 10 diabłów, a następnie za pomocą smoczej siły - czaru z 5 poziomu magii natury, zwiększyć ich życie i atak o 100%. Gra demonologiem to przede wszystkim przywoływanie różnorakich istot i stosowanie grupowych klątw osłabiających przeciwnika. Innym sposobem na wyśmienitego maga jest wybranie trzech szkó ł magii, w których będzie specjalizował się. Gdy będzie dobrze rozwinięty, osiągnie klasę arcymaga, którego wszystkie zaklęcia działają ze skutecznością zwiększoną o 20%. Prócz magii ładu, która powinna stanowić podstawę w kreowaniu skutecznego arcymaga, dobrym wyborem wydają się magia chaosu i życia. Podstawowym atutem arcymaga jest mnogość zaklęć oraz ich siła.

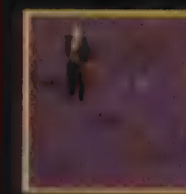
Jak widać, mag w Heroes of Might and Magic IV jest potężną postacią. Jednak to rycerz jest tym, który będzie stanowił o potędze naszej armii. Absolutnie obowiązkową umiejętnością (tą zresztą rycerz śmierci i życia dysponuje od początku) jest taktyka i wywodzące się z niej umiejętności - ataki obrony i dowodzenia. Dzięki całemu drzewku tych umiejętności prowadzone przez ciebie jednostki zyskiwać będą premię do obrony, ataku, jak również szybkości, zasięgu, morale oraz szczęścia. Wystarczy tylko, jeśli dodam, że atak i obrona na poziomie arcymistrzowskim powodują, iż przyjazne jednostki zadają o 50% więcej obrażeń i o tyle samo wzrastają ich umiejętności defensywne. Jeśli chcecie, żeby wasz wódz - prócz dowodzenia - zajmował się walką, wtedy potrzebne mu będą kolejne umiejętności, jakimi są walka - dzięki niej bohater będzie lepiej odpierał ataki nieprzyjaciela, walka wręcz spowoduje, iż w bezpośrednim starciu atak zwiększy się aż do 40 na poziomie arcymistrzowskim, łucznictwo - poprawi umiejętności posługiwania się broniami dystansowym, a ponadto zniweluje karne procenty od zadawanych obrażeń ze względu na odległość dzielącą łucznika od celu. Ochrona przed magią pozwoli nam na częściowe (a na poziomie arcymistrzowskim całkowite) niwelowanie skutków wrogich zaklęć. Te dwa drzewka umiejętności nasz bohater powinien opanować w stopniu jak najlepszym. W przypadku taktyki obowiązkowym jest posiadanie poziomu arcymistrzowskiego.

Teraz, gdy umiejętności bojowe stoją na zadawalającym poziomie, możecie pokusić się o jeszcze lepsze wykorzystanie waszego rycerza. W tym celu warto zastanowić się nad szkoleniem w umiejętnościach zwiadu. Z tego drzewka umiejętności godne uwagi są trzy. Zwiad - w zależności od poziomu, zwiększa zakres widzianego terenu. Ponadto przy ataku na wrogi oddział lub miasto dostajemy liczbowe informacje o ilości wrogich jednostek. Poziom ekspercki lub mistrzowski to - moim zdaniem - optymalny pułap dla tej umiejętności. Znajdowanie drogi to kolejna warta uwagi rzecz. Zmniejsza ona utrudnienia wynikłe z poruszania się po nieprzyjaznym terenie oraz zwiększa zasięg ruchu bohatera.

Żeglarstwo zaś służy do lepszego poruszania się statkami i podnosi umiejętności walki na wodzie. Ostatnią z umiejętności tego drzewka jest ukrywanie się. Umożliwia ono (w zależności od poziomu) ukrywanie się bohatera przed wrogimi jednostkami. Osobiście nie polecam jej, gdyż bohater, który nia dysponuje, nie może ukryć oddziałów podróżujących z nim, co wpływa na olbrzymie zmniejszenie atrakcyjności tej umiejętności. Najlepsze klasy zaawansowane dla rycerza to: marszałek polny - dzięki któremu wszystkie przyjazne jednostki otrzymują premię 10% do walk wręcz i dystansowej; lord dowódca to również bardzo dobry wybór - gdyż dowodzone jednostki zyskają 2 do morale. Jedyny minus, jaki może wiązać się z tą postacią, to fakt specjalizacji w szlachectwie. Zmusza nas ona do przeznaczenia punktów na tę umiejętność, a w przypadku walki z bohaterem na podobnym poziomie, zmarnowane na nią punkty mogą przesądzić o przegranej.

Prócz tych dwóch bohaterów, do odniesienia sukcesu konieczni są bohaterowie, którzy będą zarządzać naszymi miastami. W Heroes IV na ilość produkowanych co miesiąc jednostek ma wpływ gubernator lub jego brak. Gubernatorem może zostać bohater z umiejętnością szlachectwa. Nie musicie robić z niego jednostki specjalizującej się w różnych umiejętnościach - wystarczy, że przejedziecie się nim po mapie i odwiedzicie miejsca, które dają doświadczenie. Za kolejne poziomy rozwijacie umiejętność szlachectwa i inne z tego drzewka, niezbędne do osiągnięcia arcymistrzostwa w szlachectwie. Na tym właśnie poziomie miasto pod rządami takiego gubernatora będzie produkowało o 50% więcej jednostek.

10 najlepszych jednostek w Heroes of Might and Magic IV

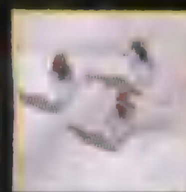

1. Wampiry - za umiejętność regeneracji i minimalne straty własne w każdej walce.


2. Czarne smoki - za 400 punktów życia i odporność na magię (wciąż najmocniejsza jednostka w grze)


3. Feniksy - za umiejętność odradzani się i zionięcie na odległość dwóch pól.

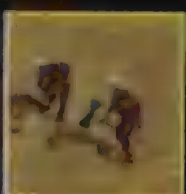

4. Diabły - za umiejętność teleportowania się i tworzenia lodowych demonów.


5. Cyklopi - za potężne ataki kamieniami, które rażą więcej niż jednego wroga.


6. Dżiny - za posiadanie czaru tworzeni iluzji i świetne ataki z dystansu z pomocą lodowego pocisku.


7. Krzyżowcy - za wytrzymałość i dwa ataki w rundzie.

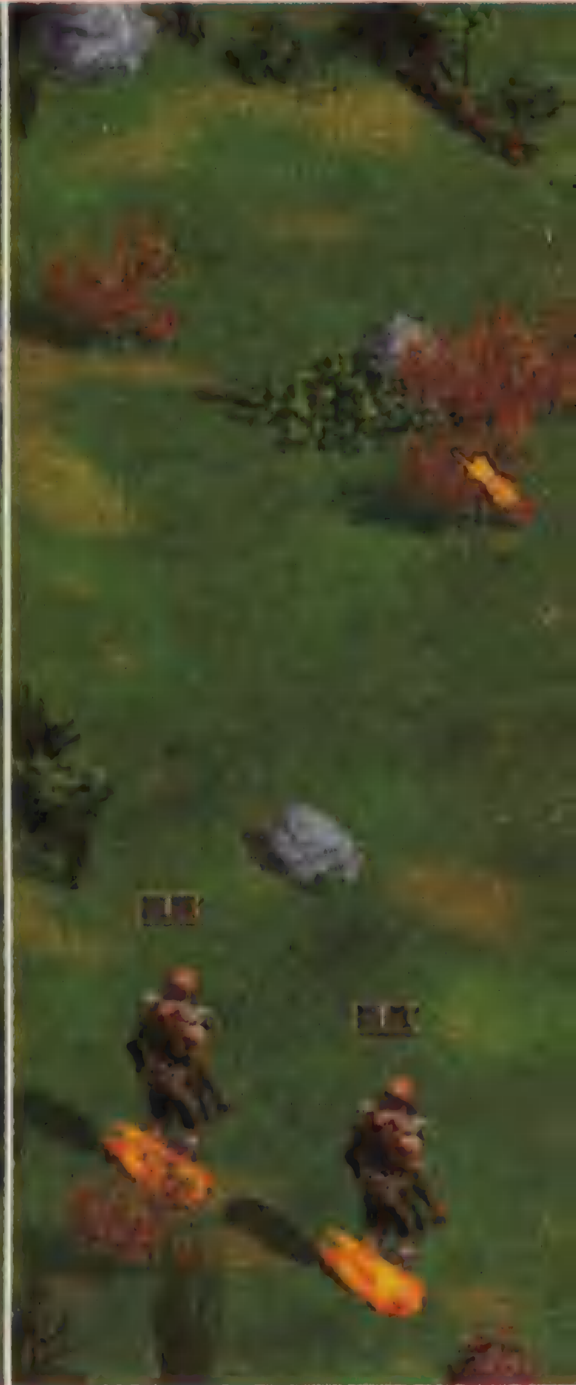

8. Elfy - za "pierwsze uderzenie" z dystansu i za dwa ataki.


9. Minotaury - za umiejętność parowania ataków.


10. Impy - za to, że w liczbie powyżej 300 w szybkim tempie mogą pozbawić many każdy oddział.


Przywołując diabły przesądziliśmy losy tej bitwy


Zamęt - czar, dzięki któremu docelowa jednostka wroga traci następną akcję



Armia

Od dawien dawna wiadomo, że w "Heroesach" od potęgi i wszechstronności armii w olbrzymim stopniu zależy wygrana. Wiadomo również, że każdy z oddziałów ma jakąś naturę (widać to po kolorze tła, na jakim występuje rysunek danej jednostki) i oddziały o przeciwnych charakterach, tak jak np. diabły i anioły oraz dżiny i ifryty, nie będą dobrze ze sobą współpracować, obniżając morale całej armii. Dlatego tworząc armię, należy wybierać tak, aby charaktery były najbardziej jednolite. Oczywiście armia złożona np. z samych istot ze sfery śmierci byłaby dość jednolita i co gorsza - łatwa do powstrzymania (ze względu na czary dające ochronę przed poszczególnymi sferami), ale dodając do niej np. jednostki chaosu, nie obniżamy zbyt mocno morale, a jednocześnie uzyskujemy interesujące kombinacje jednostek. Dla tego tak ważna jest umiejętność dobrego ich dobierania tak, aby ich charaktery nie różniły się zbytnio.

Kolejną istotną rzeczą, jaką musimy kierować się przy tworzeniu wojska, jest uzyskanie złotego środka między jednostkami do walki wręcz, rzucającymi zaklęcia oraz strzelającymi. W Heroes of Might and Magic IV jednostki, które znaliśmy do tej pory, odrobinę zmieniły się. Główna różnica to obniżenie życia tych 5-poziomowych. Tylko czarne smoki mają nadal 400 punktów życia. Cała reszta ma ich nie więcej niż 280. Wzmocniono natomiast jednostki poziomu 4, głównie ze względu na ciekawe umiejętności, którymi dysponują. Np. wampiry tym razem są bardziej skuteczne w walce wręcz i dużo łatwiej odradzają się poprzez wypijanie krwi atakowanych wrogów, niż to miało miejsce do tej pory. Z kolei krzyżowcy mają dwa ataki i ochronę przed sferą śmierci.

Potęgę armii w walce wręcz powinieneś oprzeć właśnie na jednostkach 4 lub 5 poziomu. Wyjątek stanowi tu bohater z umiejętnością nekromancji, wskrzeszający szkielety, które w liczbie powyżej 2 tysięcy (nie jest to trudne dla dobrego nekromanty, który po walce przywołuje około 60 szkieletów) stanowią bardzo skuteczną jednostkę do walki wręcz. Generalnie do walki wręcz polecam stosować jednostki 5 poziomu, takie jak czarne smoki, ptaki gromu (spełniają podwójną rolę, bo po ataku w przeciwnika uderza piorun) feniksy, golemowe lub szkieletowe smoki, ale gryfy, wampiry, krzyżowcy czy nagi z poziomu 4 są również bardzo efektywne.

Czary

W tej materii również widzimy spore zmiany. Czary zostały wyraźnie podzielone na pięć sfer: ładu, natury, chaosu, śmierci i życia. Każdy z nich jest unikalny i w inny sposób wpływa na przebieg walki.

Magia chaosu

Magia chaosu to czary związane z planem ognia. Charakterystyczne dla nich jest to, że zadają obrażenia bezpośrednio. Właśnie z tej magicznej szkoły pochodzą tak dobrze znane implozja i łańcuch błyskawic. Największą zaletą maga, posługującego się tą sferą magii, jest umiejętność wygrywania walk z silniejszymi przeciwnikami i bez potrzeby posiadania silnej armii.

Na odpowiednio wysokim poziomie za pomocą implozji czy dezintegracji można eliminować - już pierwszym czarem - znaczne ilości wrogów. Takie bezpośrednie ataki są szczególnie przydatne w walce z silnymi bohaterami. Jeśli tylko wrogi generał nie ma odporności na magię, tylko jednym czarem można go wyeliminować z walki (co wiąże się z osłabieniem efektywności bojowej wszystkich nieprzyjacielskich jednostek). A oto lista najciekawszych czarów chaosu oraz sposoby ich wykorzystania:

Magiczna strzała - pierwsze z zaklęć bojowych. Bardzo przydatne na wcześniejszych etapach gry, ale i później przydaje się do "dobijania" jak najmniejszym kosztem wrogów, którym zostało niewiele punktów życia.

Zamęt - czar, dzięki któremu docelowa jednostka wroga traci następną akcję. Niezwykle przydatne zaklęcie, gdy chcemy wyeliminować z walki określoną jednostkę wroga.

Krwawy szał - zwiększa obrażenia zadawane przez nasze wojska o 25%. Niesłychanie przydatny w każdej walce.

Grupowe pierwsze uderzenie - ten czar umożliwia wszystkim naszym jednostkom zadanie ciosu przed przeciwnikiem (w normalnych okolicznościach atak następuje równocześnie). Dzięki czemu - gdy pierwszym ciosem zabijamy przeciwnika - nie otrzymujemy żadnych obrażeń.

Chmura zamętu - ma podobne zastosowanie co zamęt z tym, że działa obszarowo. Szczególnie przydatny w sytuacjach, gdy wróg stoi w przysłowiowej kupie.

Koci refleks - rzucony na przyjazną jednostkę umożliwia jej zadanie drugiego ataku (tuż po kontrataku przeciwnika). Szczególnie zabójcze działanie ma w połączeniu ze smoczą siłą (czarem z piątego poziomu magii natury).

Armageddon - to czar, który zawsze sprawiał problemy grającym w "Heroesów". Jego specyfiką jest fakt zadawania obrażeń wszystkim jednostkom znajdującym się na placu boju. Jest jednak kombinacja, w której jest morderczy. Prócz bohatera w armii musimy mieć tylko czarne smoki (są to stworzenia całkowicie odporne na magię),





Ręka śmierci - jest to dość niezwykły czar, jeden z najlepszych do bezpośredniego ataku na przeciwnika.

Czary ochronne nie raz uratują cię przed atakami wrogich magów

Grupowy smutek - wrogie jednostki będą miały maksymalnie niskie morale.

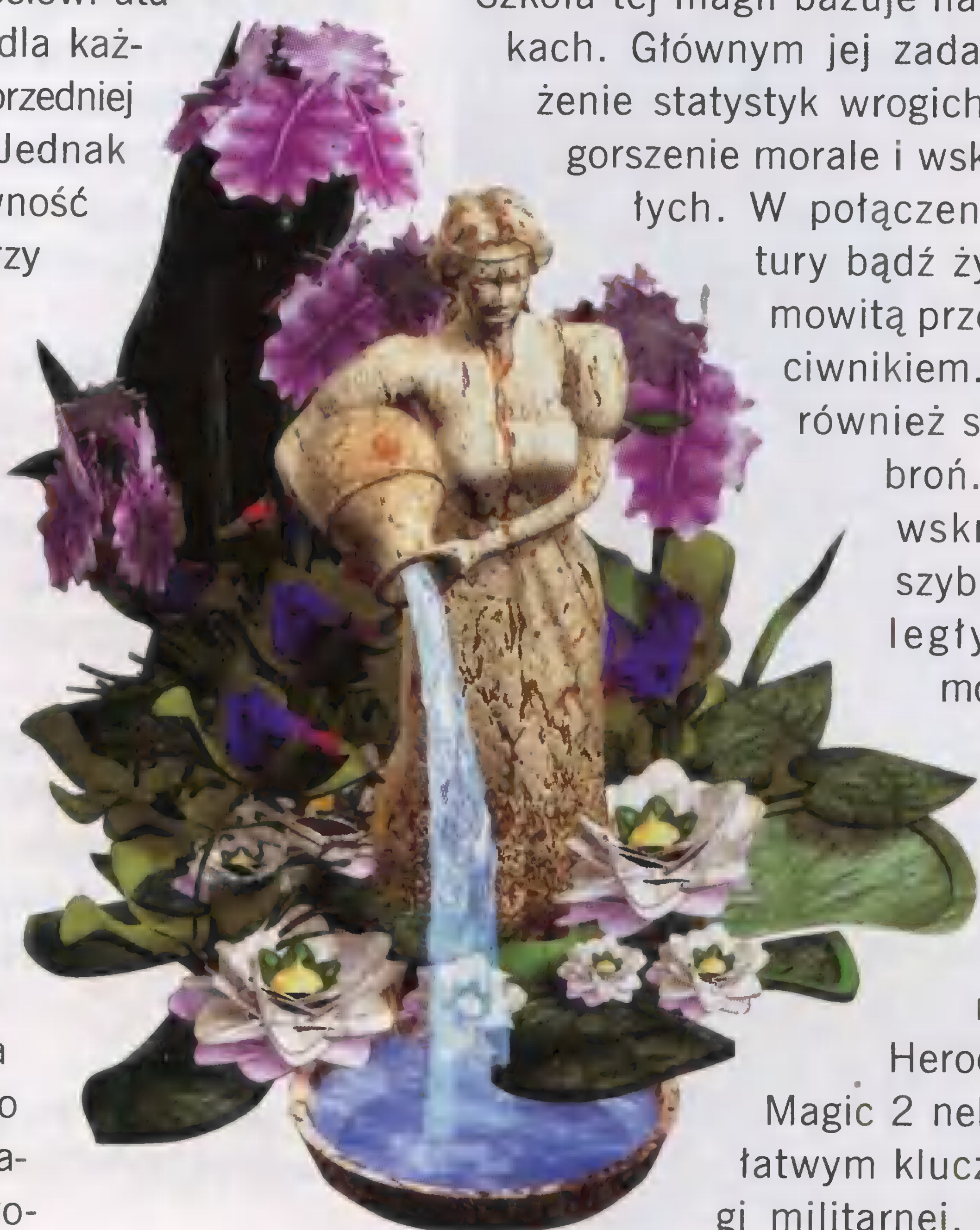
Co do łuczników - wybór jest bardzo trudny, ponieważ istotne jest, aby te jednostki zadawały jak największe obrażenia. Moimi faworytami są elfy - 3 poziom w rezerwacie, i cyklopi - 4-poziomowe jednostki z twierdzy. Elfy charakteryzują się dwoma atakami z dystansu, ponadto mają dystansowe pierwsze uderzenie (strzelają zawsze przed przeciwnikiem). Cyklopi natomiast to bardzo silne jednostki (95 życia!), których kamienie zadają obrażenia niejednemu, a kilku sąsiadującym jednostkom. Jeśli tylko to możliwe, rekrutuj do armii jednostki tego typu. Na uwagę zasługują również jadowite pomioty z nekropolis i balisty z przystani. Natomiast jeśli chodzi o tak osławionych tytanów, którzy we wcześniejszych częściach byli najsilniejszą obok czarnych smoków jednostką - moim zdaniem - zostali dość znacznie osłabieni. Jedyną ich zaletą jest to, iż walczą tak samo w zwarciu, jak i na dystans, czyli średnio.

Na koniec zostają jeszcze jednostki posługujące się magią. Bezkonkurencyjne - dla mnie - są przede wszystkim dżiny. Mogą służyć jako jednostka do walki dystansowej, a to dzięki lodowemu pociskowi, ale główną ich bronią jest czar tworzenia iluzji; pomaga on skopiować dowolną jednostkę na placu boju i będzie ona walczyć po naszej stronie. Mając około 50 dżinów, można obronić każdy zamek. Za minus możemy poczytywać fakt słabej odporności na ataki fizyczne. Kolejnym świetnym oddziałem do "czarowania" są magowie. To jednostki 3-poziomowe i niesamowicie wrażliwe na ataki fizyczne. Dysponują jednak jednym paskudnym czarem, który nieraz już decydował o przebiegu bitwy. Jest to trucizna. 100 magów potrafi rzucić truciznę, która zadaje w turze około 250 obrażeń. Jeśli tylko magowie ukryci są za jednostkami o dużej obronie przed atakami z dystansu, stanowią niesamowicie skuteczną siłę.

W rezerwacie mamy możliwość rekrutowania magicznych smoków. Wydaje mi się, że jako jednostki 5 poziomu powinny mieć odrobinę większy wachlarz czarów niż ten, jaki mają. Zamęt to - prócz błyskawicy - jedyny dający się jako tako wykorzystać w walce. Natomiast bardzo słaby współczynnik ataku stawia tę jednostkę daleko w końcu - jeśli chodzi o wykorzystanie w walce. W grze występują jeszcze istoty, u których magia jest raczej uzupełnieniem ich bojowych umiejętności (np. diabły, anioły, koszmary) - i te jednostki polecam tym, którzy wolą walczyć, niż rzucać czary.

które będą "dokańczały" co szybciej zbliżające się do naszego bohatera jednostki. Tak użyty armageddon jest śmiertelnie niebezpieczny.

Seria błyskawic - to również jeden z ciekawszych czarów w grze. Jego działanie rozciąga się na cztery najbliższe celowi ataku jednostki. Obrażenia dla każdej z nich w stosunku do poprzedniej są o połowę mniejsze. Jednak nie ze względu na efektywność jest on tak atrakcyjny. Przy ataku na wrogie zamki większość obrońców ukrytych jest za murami, za zasięgiem naszych czarów bojowych, pod których działaniem są tylko jednostki na 3 wieżach. Wystarczy trafić serią błyskawic w jedną z nich, aby obrażenia otrzymały i te ukryte.



Dezintegracja - najbardziej śmiercionośny czar ze sfery chaosu. Działa podobnie jak implozja - tylko że na jedną jednostkę. Ma za to dodatkowe zastosowanie. Zabitych za jej pomocą stworzeń nie można wskrzesić podczas walki (skutecznie osłabia to siłę zaklęć śmierci, jeśli walczymy z bohaterem spod tego znaku).

Magia śmierci

Szkoła tej magii bazuje na klątwach i urokach. Głównym jej zadaniem jest obniżenie statystyk wrogich jednostek, pogorszenie morale i wskrzeszanie zmarłych. W połączeniu z magią natury bądź życia daje niesamowitą przewagę nad przeciwnikiem. Sama w sobie również stanowi potężną broń. Dzięki czarom wskrzeszającym w szybkim czasie z poległych oddziałów mo-żna wskrzesić sporą rzeszę nieumarłych. Niesamowita jest umiejętność nekromancji. Już w Heroes of Might and Magic 2 nekromancja była łatwym kluczem do przewagi militarnej, teraz w rękach dobrego gracza stała się potężną, niemal nie do powstrzymania, bronią. Tym razem nie będziemy - tak jak do tej pory - rekrutować tylko szkieletów. W zależności od poziomu umiejętności i siły przeciwnika, z poległych jednostek wskrzeszać będziemy również duchy oraz wampiry! Wystarczy wynająć bohatera z umiejętnością nekromancji, podszkolić go trochę, dać do obstawy jeden silny oddział i atakować wszystkie (na miarę możliwości oczywiście) istoty. Najlepsze efekty daje ona w przypadku dużych ilości jednostek z poziomów 1 i 2. W krótkim czasie w naszej armii może być 2000


Przywołanie magicznej bestii zwiększa nasze szanse na zwycięstwo


Sanktuarium - pod wpływem tego zaklęcia wróg nie może atakować twoich oddziałów, jeśli te nie wykonują działań zaczepnych

Magiczne kody dadzą ci moc

Podczas gry wciśnij Tab i wpisz dowolny z poniższych kodów. Czynność zakończ Enterem.

nwcAmbrosia - darmowe materiały
nwcAres - wygrywasz walkę
nwcAchilles - przegrywasz walkę
nwcEtTuBrute - dagger of despair
nwcTristram - dodatkowi krzyżowcy
nwcLancelot - dodatkowi czempioni
nwcStMichael - dodatkowe anioły
nwcSevenLittleGuys - dodatkowe krasnoludy
nwcMerlin - dodatkowi magowie
nwcCronus - dodatkowi tytani
nwcBlahBlah - dodatkowe wampiry
nwcHades - dodatkowe diabły
nwcUnderTheBridge - dodatkowe trole
nwcKingMinos - dodatkowe minotaury
nwcXanthus - dodatkowe koszmary
nwcFafnir - dodatkowe czarne smoki
nwcFenrir - dodatkowe wilki
nwcFixMyShoes - dodatkowe elfy
nwcTheLast - dodatkowe jednorożce
nwcRa - dodatkowe feniksy
nwcValkyries - dodatkowi ogrzy magowie
nwcGrendel - dodatkowe behemoty
nwcPoseidon - dodatkowe potwory morskie
nwcPrometheus - odkrywa mapę
nwcAthena - daje umiejętności
nwcThoth - podnosi poziom
nwcIsis - uczy zaklęć
nwcRagnarok - przegrywasz scenariusz
nwcHermes - nieskończony ruch
nwcValhalla - wygrywasz scenariusz
nwcSacrificeToTheGods - maksymalne szczęście
nwcSphinx - odkrywa mapę puzzli
nwcPan - maksymalne morale
nwcCityOfTroy - buduje wszystkie budynki we wskazanym mieście



szkieletów bądź - przykładowo - 50 wampirów! Wróćmy jednak do samej magii śmierci. Oto lista czarów, które godne są uwagi. Znajdują się między nimi dwa - ich wartość w walce jest nieoceniona.

Trucizna - znajduje się na pierwszym poziomie. Mówiłem już o przydatności tego czaru przy okazji omawiania jednostek czarujących. Przejdźmy zatem do głównego zastosowania. Jako czar z pierwszego poziomu trucizna nigdy nie będzie na tyle efektywna, żeby konkurować z zaklęciami z piątego stopnia wtajemniczenia. Jednak dzięki niej możecie wygrać niemal każdą walkę o miasto. Sposób na to jest dziecinnie prosty. Jako że trucizna jest klątwą, nie musimy widzieć wroga, żeby ją rzucić (może być schowany za murami). Teraz jedyne, co robimy, to czekamy. Nawet jeśli wróg nie ma już jednostek strzelających i tak nie będzie kwapił się do opuszczenia bezpiecznych murów. Wystarczy, że odczekamy kilka tur, a trucizna zrobi swoje. Zdarza się jednak, że wróg pod wpływem tego zaklęcia nie będzie biernie oczekiwał na śmierć - tylko zaatakuje. Właściwie to rozwiązanie takie jest nam bardzo na rękę, ponieważ przy okazji otwiera wrota zamku. W taki sposób można wywabiać poza obręb murów wszystkie jednostki. W szczególnych przypadkach - gdy rzucimy ten czar na którąś z jednostek wroga, zaatakują go wszyscy jego sojusznicy. Mimo to zdarza się to naprawdę rzadko.

Promień osłabienia - kolejnym wartym uwagi czarem jest promień osłabienia. Dzięki niemu obrona celu spada o 20%. Jest to bardzo przydatne szczególnie, gdy atakujemy na wroga równymi siłami, a nie chcemy stracić za dużo własnych oddziałów.

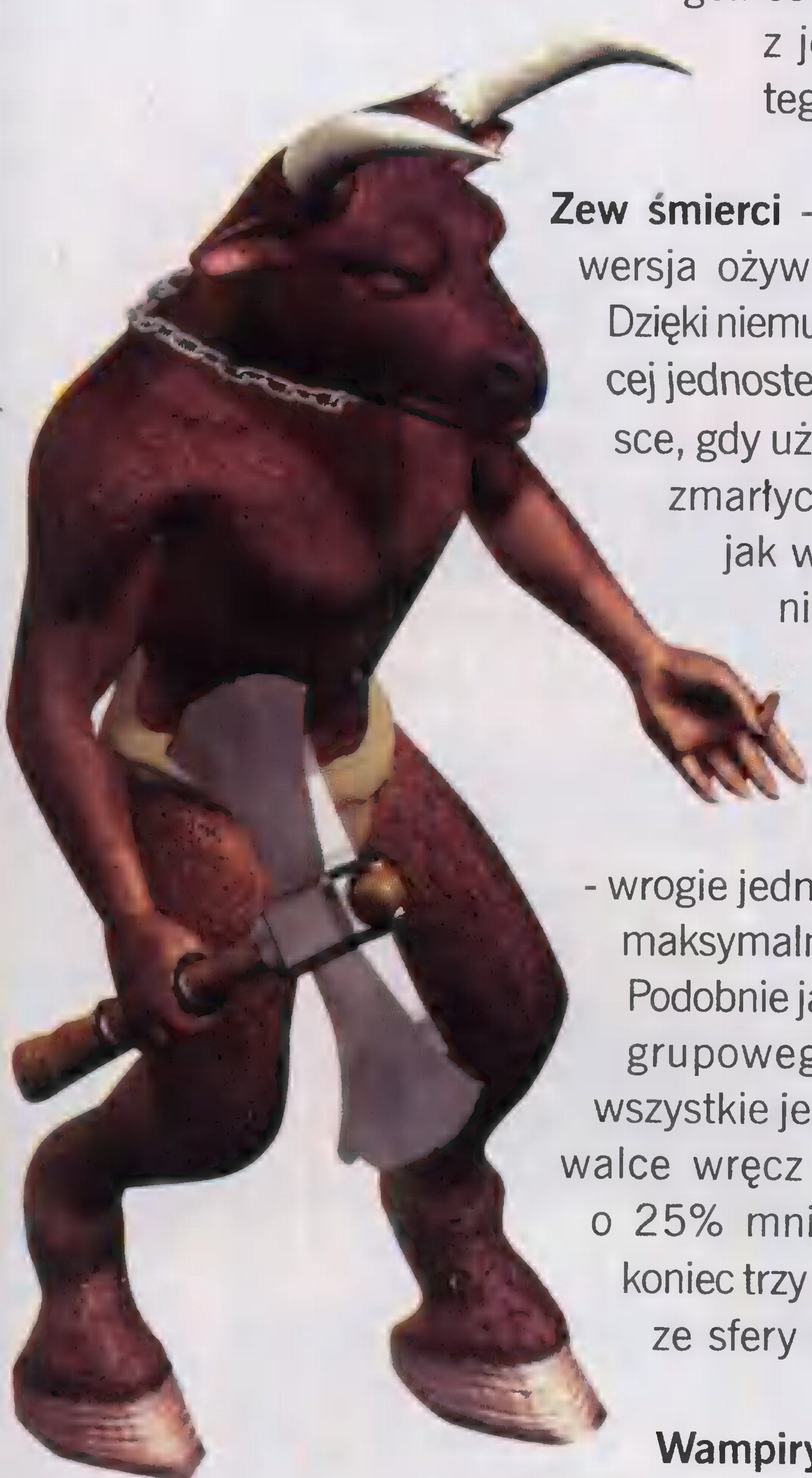
Ożywienie martwych - dostępne jest na drugim poziomie magii śmierci. Pozwala wskrzeszać poległe istotny (niezależnie od tego, czy były to twoje, czy wrogie jednostki) tak, aby do końca walki służyły tobie. Później niestety znikają.

Aura strachu - czar z poziomu trzeciego, który powoduje, że przeciwnicy ze strachu nie będą


Tworzenie iluzji - to niesamowicie potężna broń. Z jej pomocą tworzymy kopię jednostki, na którą zostanie rzucona.


Smocza siła - to czar wyjątkowy. Ilość życia i obrażenia, zadawane przez jednostkę pod wpływem tego zaklęcia, zwiększają się o 100%. Jest to naprawdę olbrzymie udogodnienie w walce.

kontratakować jednostki, na jaką rzuciłeś ten czar. Wyjątkowo przydatny, w szczególności gdy walczysz z jednostkami piątego poziomu.



Zew śmierci - to potężniejsza wersja ożywienia martwych. Dzięki niemu wskrzeszasz więcej jednostek, niż ma to miejsce, gdy używasz ożywienia zmarłych. Mówiłem już, jak ważne dla wygrania walki, jest odpowiednio dobre morale.

Grupowy smutek - wrogie jednostki będą miały maksymalnie niskie morale. Podobnie jak powyższy, czar grupowego osłabienia - wszystkie jednostki wroga w walce wręcz będą zadawać o 25% mniej obrażeń. Na koniec trzy doskonałe czary ze sfery śmierci.

Wampiryczne dotknięcie - jednostka pod jego wpływem zachowuje się niczym wampir, odzyskując 1 punkt życia za każde zadane 2 obrażenia.

Ręka śmierci - jest to dość niezwykły czar, a dla mnie jeden z najlepszych do bezpośredniego ataku na przeciwnika. Zabija on z góry ustaloną liczbę jednostek wroga (w zależności od poziomu rzucającego). Obojętnie, czy są to jednostki pierwszego, czy piątego poziomu!

Ożywienie wampirów - to chyba najlepszy czar śmierci. Ze zwłok zabitych za jego pomocą wskrzeszasz wampiry walczące po twojej stronie. Tak jak to jest w przypadku innych czarów ożywieńczych, wampiry znikają z końcem walki.

Magia życia

Magia życia stanowi dokładne przeciwieństwo magii śmierci. Nie ma tu czarów wyrządzających szkodę przeciwnikowi (wyjątek to czary bezpośrednio skierowane przeciwko nieumarłym). Wszystkie efekty skupione są na przyjacielskich jednostkach. Główną zaletą tej szkoły magii jest umiejętność szybkiego leczenia ran zadanych w boju, a także ochrona przed poszczególnymi sferami. Bardzo dobre zaklęcia grupowe sprawiają, że magia życia jest skutecznym uzupełnieniem innej szkoły magii. Niestety mag posługujący się tylko i wyłącznie tą sferą czarów nie będzie zbyt skuteczny, jeśli nie będzie miał dobrych jednostek, gdyż głównym zadaniem magii życia jest wspomaganie armii. Do ciekawszych czarów z tej sfery zaliczamy:

Duchową zbroję - czar z pierwszego poziomu magii. Pod jego wpływem istota zyskuje +25% do obrony przed atakami w starciu bezpośrednim oraz dystansowym.

Przywołanie łodzi - to czar działający na głównej mapie. Bardzo przydatny, gdy bohater potrzebuje statku.

Uzdrowienie - to jeden z częściej stosowanych czarów. Nieoceniony, gdy nad twoim bohaterem wisi widmo szybkiej śmierci. Co lepsze, znosi on działanie trucizny i zarazy.

Pieśń pokoju - to zaklęcie blokujące, a rzucone na wroga sprawia, że przez następną kolejkę nie będzie on w żaden sposób niepokoił naszych oddziałów.

Grupowe błogosławieństwo - dzięki niemu nasze jednostki będą zadawać maksymalne obrażenia.

Regeneracja - to jeden z bardziej interesujących czarów chroniących bohatera (można go rzucić na każdą jednostkę). Pod koniec rundy cel tego czaru odzyskuje pewną liczbę punktów życia w zależności od poziomu maga.

Ochrona grupowa - klejnotami w koronie magii życia są cztery czary, których nazwy różnią się tylko jednym wyrazem. Są to zaklęcia z serii grupowej ochrony przed - tu wstawcie rodzaj sfery. Dzięki nim wszystkie nasze jednostki zyskują 50% odporności na czary związane z tą sferą, a ponadto istoty spod jej znaku zadają naszym oddziałom w walce o 50% mniej obrażeń. Ich potęgę można ocenić dopiero wtedy, gdy dochodzi do walki z równymi siłami wroga, gdzie na jednego naszego zabitego przypada dwóch po stronie nieprzyjaciela.

Grupowy zapał - dzięki niemu morale naszej armii podnosi się do maksymalnego poziomu.

Modlitwa - to również czar grupowy. Wszystkie jednostki ze sfery życia uzyskują premię 25% do punktów życia i zadawanych obrażeń (pamiętaj, że czar działa również na jednostki nieprzyjaciela, jeśli tylko są ze sfery życia).

Anioł stróż - to dość specyficzny czar. Najlepiej rzucać go albo na bohatera, albo na bardzo silne jednostki (najlepiej z piątego poziomu); zapewnia on dodatkowe życie istocie znajdującej się pod jego wpływem. Czyli np. wskrzesza umierającego właśnie bohatera.

Sanktuarium - pod wpływem tego zaklęcia wróg nie może atakować twoich oddziałów, jeśli te nie wykonują działań zaczepnych (atak rzucenie czaru obojętnie na kogo). Za jego pomocą możemy podprowadzić wolniejsze jednostki, takie jak behemoty, pod armię wroga, a następnie - gdy już wszystko będzie gotowe - zaatakować.

Magia natury

Magia Natury to - moim zdaniem - najlepsza ze szkół magii. Dobry mag, wyposażony tylko w czary z tego kręgu, przy umiejętnym rozegraniu może wygrać każdą bitwę. W połączeniu magii natury i demonologii zyskujemy dostęp do zaklęć przywołujących demony. Najlepszym z nich jest niewątpliwie diabeł. Demonolog przywyła jednorazowo liczbę jednostek, która moża dochodzić nawet do 25 (są też specjalne artefakty zwiększające ilość przyzywanych demonów). Do tego w magii natury znajduje się - moim

Jeśli walczysz z:

Czarnymi smokami - uważaj, żeby zachować odstęp między własnymi jednostkami; smoki zioną ogniem na dwa pola.

Cyklopami - jak najszybciej dąż do zwarcia, a jednostki rozprosz tak, aby cyklopi nie atakowali więcej niż jednej naraz.

Behemotami - trzymaj je na dystans, rzuć na nie spowolnienie. W zwarciu są śmiertelnie niebezpieczne.

Diabłami - czekaj w pozycji defensywnej; diabły mogą się teleportować i same do ciebie przyjdą.

Tytanami - rzuć na nie czar zapomnienia, wtedy będą musiały do ciebie podejść, a najszybsze nie są.

Wampirami - atakuj tylko jednostkami, które są albo martwe, albo żywiołakami tak, aby kontratakujący wampir nie wyssał krwi. Gdy już zmarnują kontratak, atakuj resztą jednostek.

Dżinami - jak najszybciej idź do zwarcia, gdyż w takiej walce są słabe; lub jeśli masz możliwość przyzywania impów, to zrób to - będą kradły manę dżinom. Rzuć też jeden z czarów podnoszących koszt zaklęć.

Ptakami gromu - atakuj czarnymi smokami, jeśli je masz, lub jednostką pod działaniem antymagii; wtedy nie będą działać pioruny ciskane po ataku.

Syrenami - atakuj z dystansu, gdyż potrafią rzucać hipnozę podczas walki bezpośredniej.

Minotaurami - używaj jak najwięcej czarów, to jedyny pewny sposób na to, by twój atak nie został zablokowany.

Silną armią wroga - najpierw zabij bohaterów, jeśli nie masz do nich dostępu, rzuć truciznę - sami przyjdą.

Słabą armią wroga - atakuj czarami obszarowymi tak, aby zabić jak najwięcej jednostek. W przeciwnym razie przy nadarzającej się okazji wróg ucieknie.

zdaniem - najlepszy czar w grze. Jest nim siła smoka. Głównym atutem tej szkoły magii jest możliwość przywoływania każdej istoty ze sfery natury, włącznie z tak potężnymi jak feniksy czy modliszki. Jako kolejny plus w magii natury znajdziemy kilka bardzo przydatnych zaklęć z innych sfer magii. Najbardziej przydatnymi są:

Kamienna skóra - dzięki niej obrona celu zostaje zwiększona o 25% - uwzględniając fakt, że jest to czar z pierwszego poziomu, jego wartość w początkowych stadiach gry jest ogromna.

Siła olbrzyma - to zaklęcie podnoszące liczbę punktów życia i zadawanych obrażeń o 25%. Doskonały czar, którym można dopakować każdą jednostkę.

Przywołanie elfa - to pierwszy godny uwagi czar przywołujący. Jak wiadomo, elfy są jednymi z najlepszych jednostek strzelających w grze. Za pomocą tego czaru w łatwy sposób możemy zyskać przewagę w walce dystansowej.

Rój os - to zaklęcie blokujące. Znajdujący się pod jego wpływem przeciwnik, przez następną całą rundę będzie odganiał się od insektów.

Antymagia - to bardzo przydatne zaklęcie, jeśli nie chcemy, aby któraś z naszych jednostek padła ofiarą wrogiego czaru. Pamiętać należy, że po rzuceniu antymagii nasze czary również nie działają na tę jednostkę.

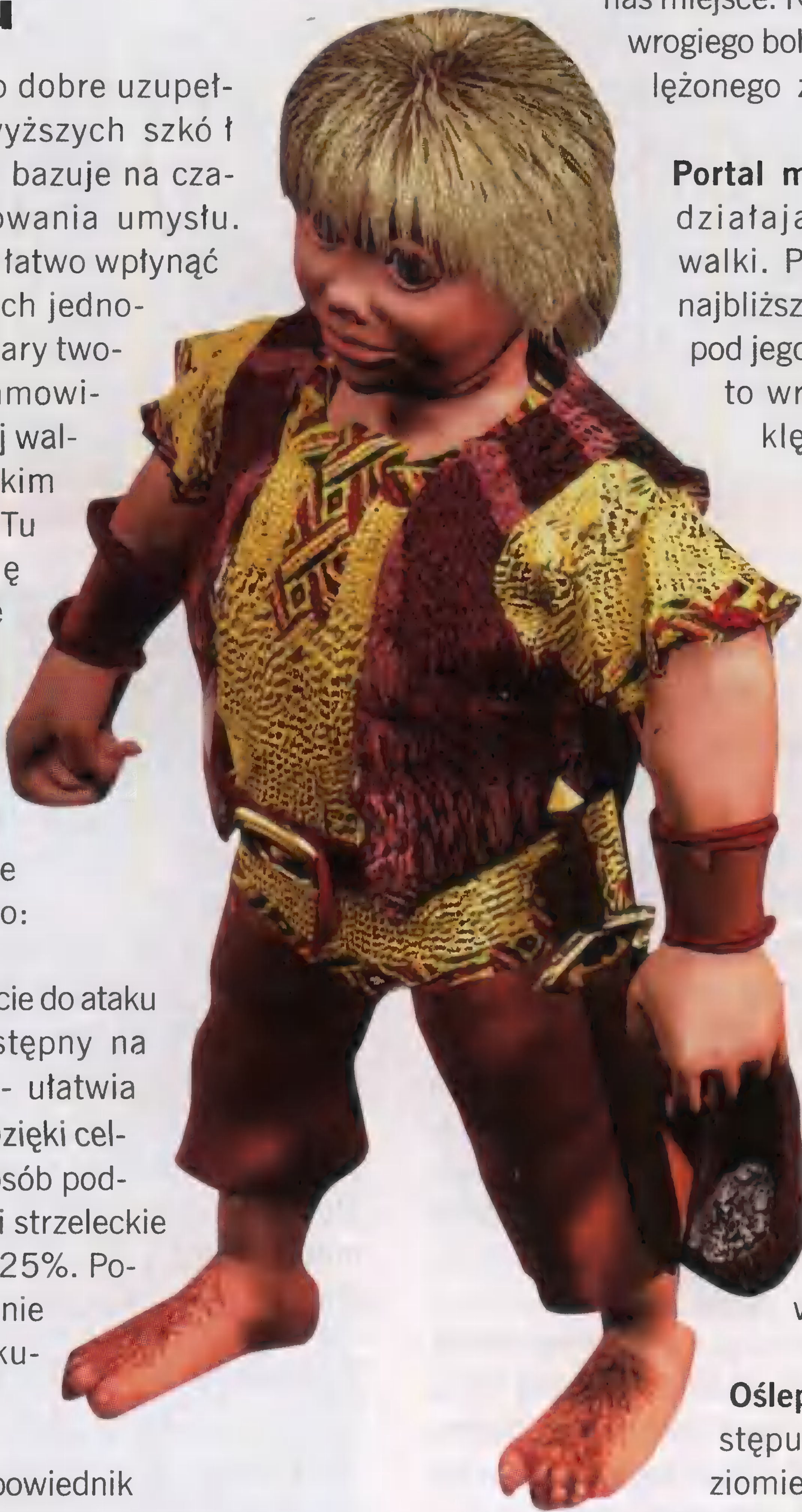
Przywołanie gryfa - to kolejne świetne zaklęcie przywołujące. Gryfy to jedne z lepiej sprawdzających się w walce istot - są szybkie i za niezależnie od tego, przez ilu przeciwników atakowane, zawsze kontratakują. Tak przyzwane gryfy wysyłamy na pierwszą linię frontu. Później tylko uzupełniamy luki w ich szeregach.

Smocza siła - to czar wyjątkowy. Ilość życia i obrażenia, zadawane przez jednostkę pod wpływem tego zaklęcia, zwiększają się o 100%, Jest to naprawdę olbrzymie udogodnienie w walce. Weźmy wcześniej omówione zaklęcie, jakie przywołuje gryfy. W drugiej rundzie, zamiast dodatkowych gryfów, rzucamy siłę smoka, a w kolejnej następne gryfy (które od razu są pod działaniem czaru). Iście morderczą kombinacją jest użycie smoczej siły i kociego refleksu na feniksach. Potraktowane w ten sposób stają się one o wiele bardziej mordercze niż smoki.

Czarodziejskie stwory - przywołania jednostek piątego poziomu. Są to czarodziejskie smoki, modliszki i feniksy. Wszystkie one są dobre w walce, ja jednak minimalnie przed resztą stawiam feniksy - dla tego radzę przywoływać właśnie je.

Magia ładu

Magia ładu to bardzo dobre uzupełnienie jednej z powyższych szkół magii. Sama w sobie bazuje na czarach iluzji i kontrolowania umysłu. Za jej pomocą bardzo łatwo wpłynąć na zachowanie wrogich jednostek. Jednocześnie czary tworzące iluzje są niesamowicie skuteczne w każdej walce, a przede wszystkim w obronie zamku. Tu również znajdują się dwa czary związane z teleportacją oraz najbardziej doceniany w Heroes of Might and Magic III czar, jakim jest oślepienie. Najciekawsze zaklęcia z tej sfery to:



Magiczna pięść - zaklęcie do ataku bezpośredniego. Dostępny na pierwszym poziomie - ułatwia początkową fazę gry. Dzięki celności w skuteczny sposób podniesiemy umiejętności strzeleckie naszych jednostek - o 25%. Ponadto dystans do celu nie będzie wpływał na skuteczność ataku.

Lodowy pocisk - to odpowiednik ognistego pocisku ze sfery chaosu. Zadaje on przyzwoite obrażenia od zimna, co ma niewątpliwe znaczenie w walce ze stworami z płaszczyzny ognia.

Tworzenie iluzji - to niesamowicie potężna broń. Z jej pomocą tworzymy kopię jednostki, na którą zostanie rzucona. Klon ten walczy po naszej stronie aż do końca walki.

Zapomnienie - to czar przeciwko jednostkom strzelającym, które zapominają o tym, że mają umiejętności strzeleckie. Bardzo przydatny, gdy wrogiem są np. cyklopi bądź tytani.

Teleportacja - to czar z 3 poziomu, który już nieraz przesądził o wygranej. Przenosi wskazaną jednostkę w wybrane przez nas miejsce. Np. behemoty tuż koło wrogiego bohatera lub za mury oblężonego zamczyska.

Portal miejski - to zaklęcie działające poza ekranem walki. Przenosi bohatera do najbliższego, znajdującego się pod jego kontrolą miasta. Jest to wręcz nieocenione zaklęcie w przypadkach, gdy wrogi bohater zbliża się do naszego nieobsadzonego obrońcami zamku.

Szał - to umiejętność, z której słyną berserkerzy. Magowie ładu przemodelowali go w ten sposób, aby służył jako zaklęcie ofensywne. Jednostka pod jego wpływem zaatakuje najbliższą mu inną jednostkę niezależnie od tego, czy jest to przyjaciel, czy wróg.

Oślepienie - tym razem występuje na czwartym poziomie zaawansowania czarów i nic dziwnego, gdyż jest potężne. Uniemożliwia wykonanie jakiejkolwiek akcji wrogiej jednostce.

Doskonały bohater

W bardzo specyficznych warunkach, kiedy nie liczysz się z szybkością wykreowania bardzo mocnej armii, możesz stworzyć idealnego bohatera. Przeważnie ma to miejsce w kampaniach dla pojedynczego gracza. Doskonały bohater to połączenie generała i maga w jednym. Oto - moim zdaniem - najlepsza wersja takiej hybrydy.

Klasa - demonolog (+50% do przywoływania demonów).

Umiejętności:
Taktyka, walka, zwiad, a w nim ukrywanie się, które - gdy będziesz poruszał się tylko bohaterem - pozwoli ci z zaskoczenia atakować wrogie zamki, magia natury, magia śmierci.

Tak skonstruowany bohater jest niesamowicie skuteczną maszyną do zabijania. Dzięki taktyce podległe mu jednostki zadają dużo więcej obrażeń w walce, a magia natury i demonologia pozwalają mu przywoływać demony w ilości znacznie większej niż w przypadku innych stworów.

Walka takim bohaterem jest bardzo prosta. W pierwszej rundzie przywołujemy diabły, którymi nie poruszamy się, a używamy umiejętności tworzenia lodowych demonów w liczbie odpowiadającej tej diabłów. Niestety tę umiejętność można wykorzystać tylko raz. Dlatego w drugiej rundzie bohaterem znów przywołujemy diabły, a że przypisane są one do jednego oddziału - mamy ich 12. Co więcej, mają niewykorzystaną umiejętność przywoływania demonów, którą wykorzystujemy - i mamy już 18 lodowych demonów. Czynność powtarzamy analogicznie kilka razy. Zwycięstwo gwarantowane.





Producent: **Gas-Powered Games**
Dystrybutor: **Microsoft**
Gatunek: **RPG**
Wymagania: **PII 333, 128 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**





Dungeon Siege - hit ostatnich tygodni, role-play, podobający się nawet tym, którzy nigdy by nie podejrzewali, że ten sposób zabawy może im przypaść do gustu; gra, którą z zachwytem oglądają nawet przyzwyczajeni do graficznego splendoru i superpłynności gracze konsolowi. Dwa wielkie światy, setki typów potworów i dziesiątki tysięcy elementów ekwipunku, a przy tym - prostota, jaką charakteryzuje się jedynie pomysł genialny!

WALKA!

- Walcząc, korzystaj zawsze z broni jednoręcznych - min. fast attack. A będziesz w stanie znacznie szybciej wyprowadzać kolejne ciosy, ale i korzystać z tarczy. Przy okazji znacznie lepsza jest słabsza broń fast attack niż silniejsza slower czy slowest. Różnica między nimi sprawia, że tą słabszą uderzysz dwukrotnie, a mocniejszą raz.
- Do rozbijania beczek używaj łuczników - dzięki temu unikniesz większości niemiłych niespodzianek.
- Prawy przycisk myszy na przeciwniku sprawi, że zostanie on zaatakowany wyłącznie z dystansu.
- Najgorszą rzeczą dla twojej drużyny są "młyny" - walki, w których atakowani są ze wszystkich stron - zarówno z bliska, jak i dystansu. W takich sytuacjach wycofuj się (najlepiej za najbliższe drzwi) i staraj "wyłuskiwać" z grupy pojedynczych przeciwników.
- Walcząc z różnymi typami przeciwników, w pierwszej kolejności eliminuj łuczników oraz magów.
- Grupowanie całej drużyny - **[Ctrl]** + **[A]**.
- Na litość bogów - korzystaj z aktywnej pauzy! Dzięki niej będziesz miał czas na podjęcie najlepszej w danym momencie decyzji!

PORADY OGÓLNE

(spoiler free):

- Staraj się, by każda z postaci miała przy sobie co najmniej 5 napojów leczących (magowie dodatkowo napoje regenerujące manę). Niejeden raz zdarzy się, że tylko dzięki nim i temu, że bohaterowie używają ich w tej samej chwili, w której wydajesz polecenie, potencjalna porażka zmieni się w triumfalne zwycięstwo. Pamiętaj też, że dzięki skrótom klawiszowym (**[H]** dla napojów leczących, **[M]** dla many) możesz w jednej chwili nakazać ich spożycie wszystkim bohaterom, którym poziom spadł poniżej połowy ogólnej puli.
- Zawsze przynajmniej 3 osoby w drużynie powinny nosić przy sobie pergamin z czarem Resurrect (wskrzeszenie). Może się bowiem zdarzyć, że po szczególnie trudnej walce wśród żywych pozostanie jedynie dwóch wojowników, którzy będą w stanie co najwyżej zapłakać nad ciałami poległych. Dzięki wskrzeszeniu, które może rzucić każdy - unikniesz wielu quickloadów.
- Czary na postać w drużynie rzucasz, klikając prawym przyciskiem myszy na jej portrecie (działa również w przypadku Resurrect).
- Dungeon Siege jest grą bardzo elastyczną, nie wymusza więc jednego, szczególnego i najwłaściwszego składu drużyny. Mimo to obowiązuje role-playowy standard równych proporcji między wojownikami, łucznikami i magami (obu szkół). Osobiście grę ukończyłem, mając 3 wojowników, 3 łuczników i 2 magów - mogę powiedzieć jedno - tej drużyny nie był w stanie powstrzymać nawet smok!
- Szyk, w jakim porusza się drużyna, jest sprawą drugorzędną, dopóki pamiętasz o tym, by najsilniejszych (tj. wojowników) ustawiać z przodu, średnich (łuczników) pośrodku, a najsłabszych

KINGDOM OF EHB, czyli kampania single player

Tworzenie postaci w Dungeon Siege'u ogranicza się do wyboru płci, imienia i wyglądu. Wszystko inne, w tym cała charakterystyka, jest wspólna wszystkim bohaterom. Przez to właśnie na starcie trudno przewidzieć, kim stanie się nasz heros czy heroina. Dopiero późniejsze używanie różnych typów broni lub szkół magii sprawi, że nazwiemy go (lub ją) wojownikiem lub magiem. Przy okazji - w trybie multiplayer zdecydowanie najlepiej sprawdzają się wojownicy, więc jeśli chcesz grać w sieci pod własnym nickiem - miej to na uwadze już w czasie pierwszych walk.





AKT I: STONEBRIDGE

Los wskazał na ciebie - twój przyjaciel, Norick, kona w twoich ramionach, a dym gryzący w oczy świadczy, że napastnicy postanowili puścić sioło z dymem. Na szczęście ty, jako przyszły największy bohater (-ka) Ehb, wiesz już, co robić: musisz zawiadomić człowieka imieniem Gyorn o tym, co się wydarzyło. Zadanie to - SEEK GYORN IN STONEBRIDGE - wypełnisz jednak dopiero w II akcie.

W samotnym domu otrzymasz kolejne zadanie - EDGAAR'S BASEMENT - wymagające oczyszczenia piwnic domu. Wejście znajdziesz na zewnątrz pod zamkniętą klapą. Zwróć uwagę, że na dole, za ścianą kryje się ukryte pomieszczenie. Przy zerwanym moście wiodącym do Stonebridge (dowiesz się, że istnieje inna droga - przez Crypt of Sacred Blood. Po drodze do krypty dotknij mijanego pomnika anioła - otworzy się zejście do podziemi).

W krypcie Świętej Krwi znajdziesz pierwszego towarzysza (towarzyszkę) - łuczniczkę Ulorę. Kryje się tam również całe mnóstwo tajemnych przejść - wypatruj ruchomych cegieł, nietypowych zwieńczeń portyków itp. Po opuszczeniu krypt tylko kilkaset kroków dzieli cię od Stonebridge.



(magów i muły) w ariergardzie. Przy okazji - zwróć uwagę, jaki schemat walki obowiązuje dla poszczególnych członków drużyny - i wyłącz wszelkie move freely, dzięki czemu oszczędzisz sobie niepotrzebnej frustracji, gdy któryś z łuczników wybierze się na samodzielne polowanie i zginie marnie...

- Muł czy człowiek - oto jest pytanie? I nie ma prostej odpowiedzi na nie. To bowiem zależy wyłącznie od ciebie. Osobiście jednak, przy całej sympatii dla tego przemiłego zwierzaka, zrezygnowałem zeń, by włączyć do drużyny ludzkiego bohatera. Z trzech powodów: muł służy wyłącznie jako tragarz, rozwiązujący problem przedmiotów na sprzedaż, który w chwili nauczenia się czaru Transmute znika. Po wtóre: muł nie walczy, przez co twoja drużyna jest słabsza, niż gdyby był w niej (krasno) ludzki bohater. Po trzecie wreszcie - muł ma tendencję do nagłych irytujących śmierci, co oznacza, że jego całkowity brak równa się oszczędzeniu sobie kłopotu, by go wskrzeszać.
- Konsekwentnie - postaraj się jak najszybciej wejść w posiadanie czaru Transmute, pozwalającego na zmianę zbędnych przedmiotów w złoto. W ten sposób oszczędzisz sobie wyrzutów sumienia przy wyrzucaniu kolejnej kuszy wartości 200 tys. sztuk złota.
- Zarazem - nie walcz o każdy grosz - limit złota w grze to 9 999 999 i - możecie mi wierzyć - łatwo jest go osiągnąć już na poziomie veteran.
- Nie przyzwyczajaj się zanadto do bohaterów. Wiem, że ta porada brzmi dziwnie dla osób, które wychowały się na prawdziwym role-playing i lojalność do prowadzonych postaci mają we krwi. Jednak takie rozwiązanie w tym przypadku, zwłaszcza jeśli chodzi o magów, wymusza sama gra. Magowie bowiem, jeśli tak jak ja wykorzystujesz ich wyłącznie jako uzdrowicieli, nie rozwijają się prawie wcale. Nie wahaj się więc - gdy tylko natkniesz się na lepszego od tego, który aktualnie zajmuje miejsce w twojej drużynie - zaproś go.
- Usunięcie postaci z drużyny wymaga, by wybrać stosowną opcję na panelu sterowania po prawej stronie u dołu ekranu.
- Zawsze zbieraj wszystkie magiczne (czyli niebieskie) przedmioty! Czasem zwykła 'mace' może okazać się 'Brilliant mace of shivering' i służyć będzie twojemu bohaterowi przez wiele, wiele godzin gry.
- Nie zbieraj szat magów - zajmują dużo miejsca, a rzadko bywają równie wartościowe jak pancerze, które można włożyć na ich miejsce.
- Wciśnięcie [Z] automatycznie pozbiera wszystkie przedmioty (przydatne zwłaszcza po wskrzeszeniu).

CHEATY

Bohaterowie nie oszukują! Czasem jednak pokusa jest nie do odparcia.

W czasie gry wciśnij Enter i wpisz:

+zool - nietykalność
+chunky - Always chunky
+superchunky - Chunk Factor
+version - wersja gry
+drdeath - +150 wszystkiego
+shootall - automatyczny atak
+sixdemonbag - 6 czarów przyzywających
+loefervision - brak mgły
+xrayvision - brak tekstur
+minjooky - mali bohaterowie
+maxjooky - duzi bohaterowie
+checksinthemail - 9 999 999 sztuk złota
+sniper - wszystkie bronie dystansowe zyskują zasięg 100 metrów

+ - uaktywnia kod
- - dezaktywuje kod

Możesz także zagrać w rozdzielczości wyższej niż 1024 x 768.
Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę startową, przejdź do ekranu Właściwości i edytuj linię skrótu tak, by wyglądała następująco:

'C:|Program files|Microsoft Games|Dungeon Siege|DungeonSiege.exe" height=1200 width=1600

Nie przejmuj się komunikatem 'Not officially supported'. Martw się raczej o to, czy twój monitor supportuje tak wysokie rozdzielczości.

AKT II: JOURNEY TO THE OVERSEER

Tuż przy wejściu do miasteczka napotkasz Gyorna i otrzymasz kolejne zadanie - DELIVER GYORN'S REPORT. Dołącz Gyorna do drużyny, sprzedaj znalezione w kryptach przedmioty i zakup napoje leczące. Rozmawiaj z ludźmi, by otrzymać kolejne zadanie - ORDUS AXE - wymagające odzyskania topora Ordusa (jest w podziemiach wieży nieopodal miasteczka; topór ten możesz zachować). Kolejnym zadaniem jest spełnienie prośby Elly (znajdziesz ją na piętrze gospody), byś powiadomił jej siostrę w Glacern, iż wszystko z nią w porządku. Siostrę - Adę - znajdziesz w domu na wzniesieniu w Glacern w akcie III - A SISTER'S MESSAGE.

Opuść Stonebridge. Z rozmowy ze strażnikiem przy bramie na przełęczy do Glitterdelve dowiesz się, że zablokowano ją i zostaniesz poproszony o jej odblokowanie (CLEAR GLITTERDELVE PASS). Tymczasem jednak musisz znaleźć inną drogę. Wiedzie ona przez podziemia Westrin Cross - poziom bardzo trudny dla twojej nielicznej jeszcze i słabej drużyny. Kończą się walką z pierwszym dużym przeciwnikiem - pająkiem. Pokonanie go jednak nie sprawi problemu - pamiętaj, by atakować z dystansu i czarem "healing hands" leczyć najbardziej doświadczonych przez jad pająka.



PodziemiaWestrin Cross opuścisz w pobliżu miasteczka górniczego Glitterdelve. Nim jednak skierujesz się do kopalni - zniszcz (z łuku) czerwoną beczkę przy bramie na przełęczy, by ukończyć zadanie udrożnienia szlaku ze Stonebridge do Glitterdelve.

W miasteczku spotkasz krasnoluda Gloerna, który poprosi cię o odszukanie jego brata, Torga, który zaginął w kopalniach - RESCUE TORG. Dołącz Gloerna do drużyny - jest dobrym wojownikiem.

Kopalnie Glitterdelve są poziomem, na którym można pobłądzić. Aby tego uniknąć, NIE korzystaj z automapy - zamiast tego staraj zapamiętywać charakterystyczne punkty kopalni. Kamienne golemy możesz niszczyć, strzelając w czerwoną beczkę, obok której przechodzą. W miejscu, w którym wydawać ci się będzie, że nie jesteś w stanie iść dalej (ze skorpionami na półce), skorzystaj z wind.

Poszukiwany krasnolud - Torg, znajduje się na samym końcu poziomu, nieopodal windy wiodącej na zewnątrz. Dostaniesz się doń, wybierając przedostatnią kwadratową windę w dół. Torg poprosi cię, byś poinformował o rozwoju wypadków Overseera w Glacern (REPORT TORG'S FINDINGS).



AKT III: THE SEARCH FOR MERIK

Niedługo po wyjściu z kopalni natrafisz na znaki wskazujące drogę do Glacern. Kieruj się nimi - pewnie doprowadzą cię na miejsce. Poszukiwanego Overseera znajdziesz w gospodzie, największym budynku w mieście. Poleci ci on, byś odnalazł potężnego maga, który zaginął w Lodowych Jaskiniach (QUEST FOR MERIK). W gospodzie znajduje się dwóch najemników: wojownik i mag - wybierz któregoś z nich, gdyż lodowe jaskinie nie są przyjemnym miejscem.



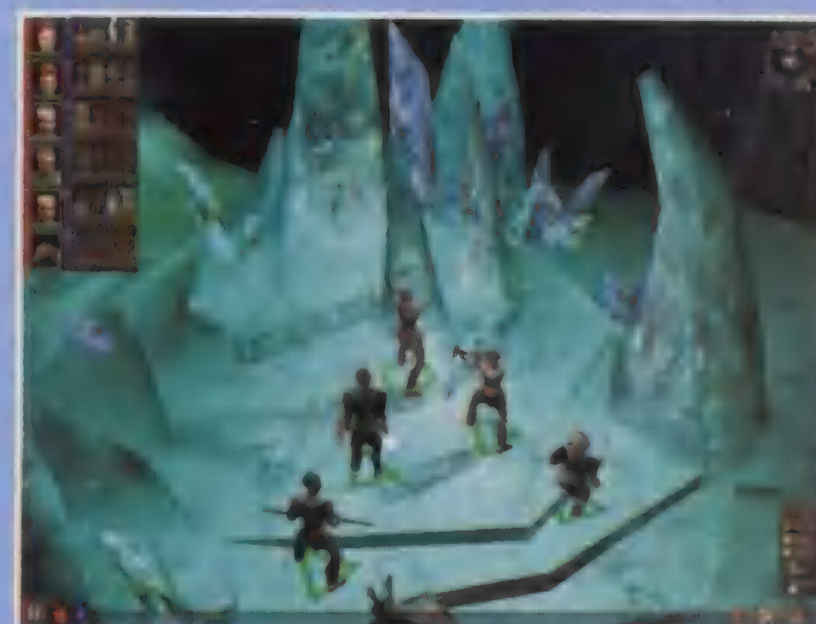


Innym zadaniem w Glacern jest wypełnienie prośby Adruna, byś odnalazł pożyczone książki - dwie części trylogii "Fedwyrr's Way" (BOOK RETURN). Pierwsza z nich znajduje się na wieży obserwacyjnej przy bramie wejściowej do miasteczka, druga - w domu po prawej stornie sklepu.

Kolejnym zadaniem jest spełnienie prośby kowala Orlova, byś "wyczyścił" jego dom - na północ od Glacern.

Po ich zebraniu wróć do Adruna. Nim opuścisz Glacern, odwiedź Adę - siostrę Elly w domu na wzniesieniu.

Kontynuuj do miejsca, w którym twoim oczom ukażą się Alpen Caverns (po drodze zobaczysz kamienną "głowę" - postaraj się odnaleźć wszystkie 3). W jaskiniach (w których nie sposób pobłądzić) znajdziesz zatopionego w lodzie Marika. Wciel go do drużyny, by przekonać się, jak bardzo przesadzone były pogłoski o jego potędze. Niemniej - wyposażony w Healing Wind niejednokrotnie jeszcze okaże się przydatny. Marik poinformuje cię także, że gobliny ukradły jego laskę - Warding Staff. (MERIK'S STAFF).



AKT IV: THE WARDING STAFF

Idź, mijając Jeriah's Trading Post i kolejne jaskinie, aż do Travellers' Camp. Tu przyjmiesz zadanie odnalezienia i nauczenia moresu przywódcy okolicznych bandytów (CONFRONT THE BANDIT BOSS). Opuszczając obóz, natkniesz się na samotną łuczniczkę - przyda się w drużynie, gdyż bandyci, a zwłaszcza ich łucznicy, należą do bardzo wymagających przeciwników.

Droga kilkakrotnie rozgałęzia się - badaj wszystkie jej odnogi, kiedy zaś dotrzesz do brzegu bagien, nie napotkawszy wcześniej wodza bandytów - cofnij się, gdyż zabrnąłeś za daleko. Sam herszt kryje się w jaskini.Po jego usunięciu wróć na brzeg bagien i podejdź do pomostu.



Tu otrzymasz kolejne zadanie - ponownego wyświęcenia zdesakralizowanej świątyni na bagnach (PURIFY THE TEMPLE). Aby tego dokonać, znajdź ją i ułóż na ołtarzu otrzymany przedmiot.
Przedzieraj się przez bagna do miejsca, w którym ujrzysz zejście do najdziwniejszej - moim zdaniem - krainy całego Królestwa Ehb: Jaskini Goblina Wynalazcy.



Goblin Inventor's Cave to świat steam-punka - znajdziesz tu i miotacze ognia, i wyrzutnie granatów, i nawet karabiny maszynowe. Zwróć uwagę, że granatniki wymagają użycia siły, więc twoi wojownicy mogą z nich korzystać. W miejscu, w którym poziomy podest zawiedzie cię na wrogi brzeg, nakaż hold ground wszystkim swoim jednostkom i poruszaj się w tę i z powrotem, dopóki nie zapewnisz sobie bezpiecznego lądowania.

Etap w jaskiniach kończy się walką z ogromnym robotem. Pokonać go możesz, walcząc wyłącznie bronią dystansową tak, by nie narażać się na zdeptanie i - poprzez ciągłe obchodzenie filara w sali - chroniąc swych rzucających healing wind magów.

Po walce zbierz Laskę Marika (który, co ciekawe, nie będzie w stanie jej użyć...).

AKT V: AN ANCIENT EVIL

Porozmawiaj z człowiekiem stojącym przy wyjściu z jaskini - poprosi cię, byś dopomógł załodze oblężonego Fortu Kroth (REINFORCE FORT KROTH). W sąsiedniej wiosce, wśród bagien zobowiąż się do rozwiązania zagadki zaginionych podróżnych (MISSING TREASURE HUNTERS) - znajdziesz ich nieopodal, bo w podziemiach pod wioską (możesz wejść przez piwnicę domu). Następnie kieruj się w stronę Fortecy Kroth do miejsca, w którym drogę zagrodzi ci ogromna kupa kości. Tu przygotuj się na walkę z nekromantą.

Najprostszym sposobem pokonania go jest... wycofanie się przez szczeliny w ogrodzeniu i wyeliminowanie pojedynczych przeciwników, którzy ruszą w ślad za tobą. Po pokonaniu nekromanty przejdź do Fortecy Kroth i dowiedz się o problemach, jakie sprawia rasa inteligentna - Droogowie (SUBDUE THE DROOG).

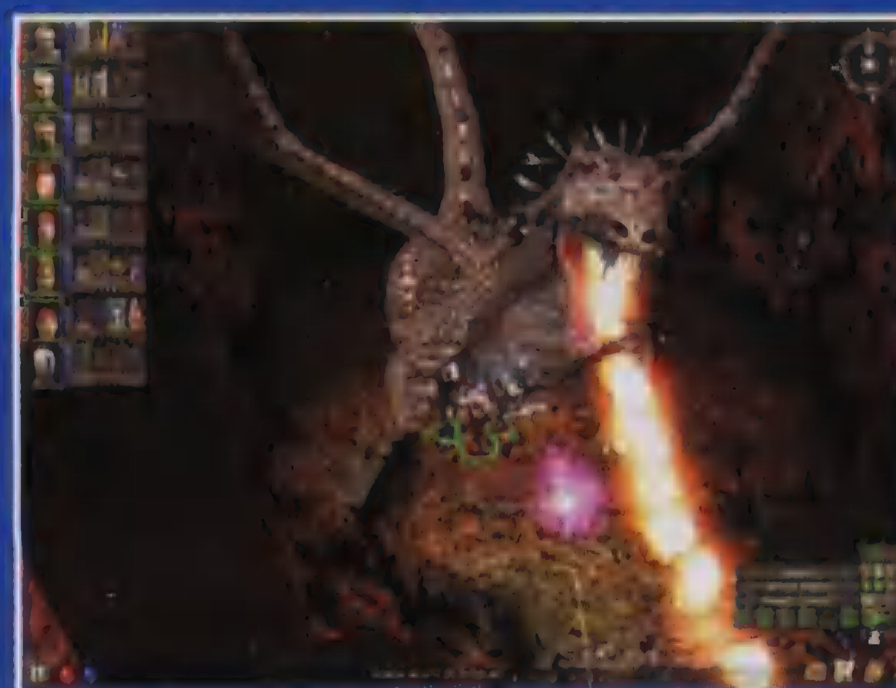


AKT VI: UNWISE ALLAINCE

Kolejna kraina - Cliffs of Fire, jest jedną z najbardziej widowiskowych, jakie miałeś okazję do tej pory widzieć. Nie sposób też zgubić się po drodze, więc ostatecznie pewnie trafisz do wykutego w skale pueblo - miasta Droogów. Na górze Nontaya the Droog leader przyrzeknie, że jego rasa nie będzie już dłużej sprawiać problemów. Dowiesz się także, że odwieczny wróg Ehb - Seckowie, próbują zająć Zamek Ehb (JOURNEY TO CASTLE EHB).

AKT VII: KING AND CASTLE

Wychodząc z wioski dowiesz się, że Seckom mogą dopomóc smoki, zatem wskazane jest, byś wyeliminował najpotężniejszego z nich (SLAY THE ANCIENT DRAGON OF RATHE). Smoka znajdziesz w jaskiniach nieopodal. Tu jednak naprawdę musisz być przygotowany na bardzo trudną walkę.



Potyczka ze smokiem jest trudna nie tylko dlatego, że ma on ponad 20 tys. (!) punktów życia, ale także z powodu jego dewastujących ataków. Szansę powodzenia przedsięwzięcia daje jednak podzielenie drużyny - wojownicy muszą atakować go z bliska, łucznicy z daleka - magowie zaś wspierać wszystkich healing windem - dzięki temu smok będzie raz atakować bezpośrednio, drugi raz - ziać ogniem. W trakcie walki korzystaj z napojów przywracających zdrowie oraz manę i... nie załamuj się, jeśli coś pójdzie nie tak. Pokonanie smoka nie jest niezbędne do ukończenia gry. Poza tym - jeśli będziesz w stanie przetrwać w dobrej kondycji pierwsze 5 tys. punktów zdrowia smoka - głowa do góry: jego śmierć jest tylko kwestią czasu.

Po drodze do zamku Ehb, w pobliżu spalonej wioski natkniesz się na Lorda Bolingara, który nakaże ci odszukać króla Konreida (SEARCH FOR THE KING). Zanim wejdziesz do zamku - poszukaj w okolicy labiryntu. Następnie wróć i przekrocz most zwodzony.

AKT VII: CASTLE EHB

Zamek Ehb to dowód, że engine DS umożliwia stworzenie dowolnego krajobrazu (zdarzają się wprawdzie przeniknięcia przez wąskie ściany, jednak jako całość zamek prezentuje się znakomicie!). Mijaj kolejne sale do miejsca, w którym okrągła winda zawiezie cię w dół, do podziemi. Król kryje się w lochach nieopodal. Od niego otrzymasz kolejne zadania - zniszczenia Secków (VANQUISH THE SECK), przed tym zaś - otwarcia Komnaty Gwiazd (THE CHAMBER OF STARS).

AKT VIII: THE CHAMBER OF STARS

Kiedy dotrzesz do zamkniętych drzwi - cofnij się na chodniczek i użyj przedmiotu, jaki otrzymałeś od króla, by opuścić pomost wiodący do Chamber of Stars. W Komnacie porusz każdy z posągów, następnie pozbieraj przedmioty (niestety prócz niezłego miecza nie znalazłem tu nic ciekawego...). Wróć na opuszczony chodniczek i kontynuuj przez otwarte już drzwi - do lochów.

Te zaprowadzą cię dalej - do podziemnego świata lawy.

AKT IX: DUNGEON SIEGE

Przedzieraj się przez krainę lawy, by stanąć na wprost ostatecznego przeciwnika - Gohma. Ten, co ciekawe, jest znacznie prostszy do pokonania niż smok - nie jest ani szybki, ani szczególnie mocny. Także przywoływani przezeń pomocnicy nie powinni sprawić ci problemu. Gohm liczy sobie wprawdzie ok. 8 tys. punktów życia - następna jego postać zaś aż 11 tys., jednak twoja zaprawiona w bojach drużyna powinna pokonać go bez strat własnych. Kiedy to nastąpi, obejrzyj outro i... zastanów się, czy chcesz grać dalej, czy też może przenieść jedną z postaci w tryb multiplayer - do zupełnie nowego, jeszcze większego i jeszcze wspanialszego świata...?





UTREANAN PENINSULA
czyli świat multiplayer

Dungeon Siege umożliwia grę w trybie multiplayer na trzy sposoby - poprzez MSZone, darmowy serwis kojarzący graczy; Internet, czyli protokół TCP/IP, LAN, czyli tryb IPX. Najważniejsze jednak dla wielu z nas jest to, że... świat multiplayera możesz przemierzać samotnie! W tym też miejscu w pełni odczuwalny jest fakt, że gra nie karze. Tu, w chwili gdy zginiesz, zostaniesz wyłączony z rozgrywki najwyżej na minutę, po tym czasie zaś powrócisz (wraz z podręcznym ekwipunkiem), by pomścić swą śmierć! Pamiętaj też, że możesz importować postać z single playera (osobiście gram Gleornem na 67 poziomie) i spróbować, jak sprawdzi się na wyższych poziomach - veteran i elite, gdzie pierwsi przeciwnicy mają po 80 punktów życia, a zbroje u kowali to minimum dwusetki...

8 KAMIENI miast, jakie musisz zgromadzić w ramach kampanii multiplayer:

- **Elddem Stone:** znajdziesz go w jednym z grobowców Ancient Crypt.
- **Crystwind Stone**: otrzymasz go od kobiety przy sklepie w Hub w zamian za znalezioną na polach nieopodal miasteczka get Rune of Diamonds.
- **Fallraen Stone**: wychodząc z Meren, skieruj się w stronę wieży; od niej zaś na północ - do jaskini Furok. Tam znajdziesz poszukiwany kamień.
- **Meren Stone:** z samej góry klifu idź ścieżką wiodącą na południe aż do drogowskazu - Town of Meren, 68 i Town of Lang, 173. Stąd kieruj się na zachód, drogą do końca - tu ponownie skręć na południe. Człowiek, którego napotkasz, będzie miał kamień.
- **Lang Stone**: porozmawiaj z kapłanką - odda ci go.
- **Quillrabe Stone**: z miasta kieruj się na południe, następnie na wschód. Na dole znajdź drogę wiodącą na północ, do Life Shrine. Stąd po platformie idź na północ, następnie na wschód. Kiedy dotrzesz do kolejnej platformy, skręć na południe. Kontynuuj, dopóki nie znajdziesz drogowskazów Town of Hiroth, 109 - i Town of Quillrabe, 20. Tu ponownie skręć na południe i idź aż do Drake Nest. Town of Quillrabe, 85 - i Town of Hiroth, 50. Skieruj się w stronę Hiroth. Po kilku krokach napotkasz Dragon Queen. Ze skrzyni, jaką zostawi, weź kamień.
- **Hiroth Stone**: jest tam, gdzie powinien być - w Hiroth.
- **Grescal Stone**: idź w stronę Abandoned Ruin i znajdź dźwignię. Kontynuuj do miejsca, w którym w dużej sali chyha red drake. Wciśnij wystającą cegłę i wejdź do korytarza za nią.



Persian Wars

Wojna 1000 i jednej nocy.

Producent: Cryo
Dystrybutor: CD-Projekt
Wymagania: PII 266, 32 MB RAM
Akcelerator: 4 MB



Persian Wars to gra z gatunku RTS, osadzona w realiach "Baśni Tysiąca i Jednej Nocy". Gra nie jest tak znana jak największe tytuły należące do tego gatunku, należy jej się jednak uwaga, posiada bowiem ogromną grywalność i zapewnia wiele główkowania pustynnym strategom.

Bardzo ciekawym aspektem Persian Wars jest na pewno wprowadzenie do gry rozbudowanych elementów RPG. W pewnym momencie gry jej akcja przestaje podążać za liniową fabułą, a kolejne wydarzenia zależą w całości od gracza i jego decyzji. Znacznie wzbogaca to zabawę i sprawia, że od ekranu trudno się oderwać. Wpłynęło to również na kształt tego poradnika/solucji, który podzielony został na ramki, przedstawiające różne warianty zachowań i odmienne strategie, jakie może wykorzystać gracz.

Kampania: Orientalne Opowieści

Istnieją dwie drogi-przełęcze, którymi można przeprawić się przez góry. Przełęcz karawany jest misją łatwiejszą - można na niej zdobyć znaczne ilości doświadczenia, siły i trochę złota. Przełęcz skarbów wymaga nieco więcej cierpliwości, jednak wynagradza nam to dużo denarów, które można tu zebrać.

1 Przełęcz Karawany

(**1**) Zgódź się na eskortowanie karawany. Skieruj swoją armię od razu na zachodnie wzgórza. Zabij skorpiony (**2**) i pozostaw w tym miejscu własnych ludzi. Przeprowadź karawanę, którą ci powierzono (**1**), przez punkt (**2**) i (**3**) aż do obozu amazonek (**4**). Uważaj przy tym, aby Ghule nie zauważyły prowadzonych zwierząt.

Kiedy Amazonki zobaczą własne zwierzęta, zaatakują je. Ghule usłyszą odgłosy walki - i ruszą tam. Nie angażuj się w walkę. Dopiero po zakończeniu rzezi, zbierz wszystkie bonusy na planszy. Znaleziska w miejscu (**5**) zbierz jako ostatnie – po ich zebraniu kończysz misję.



2 Przełęcz Skarbów

Użyj lampy dżina, która znajduje się tuż przy twojej pozycji startowej - patrz screen.



Teraz najtrudniejsza część misji – ruszamy wzdłuż kanionu. Przodem puść wojaków, a sam podążaj niedaleko z tyłu. Patrz screen.



Gdy dojdziesz do końca przełęczy - w miejsce, gdzie zaatakują cię skorpiony, biegnij w stronę lampy pokazanej na screenie. Przywoła to dżiny, które pomogą ci w dalszej walce.



3 Posąg Lotosojada

Na początku będziesz walczył z ożywionymi sępami, w twojej armii nie może więc zabraknąć łuczników. Później twoim wrogiem będą kościotrupy i Żywy Posąg, więc musisz mieć także jednostki, które umieją posługiwać się mieczem. Najlepiej wykorzystać największy atut Beduinów, czyli jednostki na koniach, i zwerbować zarówno te z łukami, jak i z szablami. W pierwszej kolejności zajmij się Żywym Posągiem, patrz screen, szkielety nie są wymagającymi przeciwnikami zostaw je na deser.



4 Oaza umarłych



Roki – latające ptaki, idąc przez osiedle na południowym wschodzie (**1**), dołączą do twojej armii. Gdy wejdziesz do oazy (**2**), Beduini tam mieszkający poproszą o przysługę – zabicie dżina Ghuli, który zamienił ich w zwierzęta. Gdy tego dokonasz, czar minie, a wdzięczni wojownicy przyłączą się do walki przy twoim boku. W pierwszej kolejności załatw owego dżina, później zajmij się maszyną Ghuli, przedstawioną na screenie.



5 Świątynia Piasku



Czas wyruszyć na Szafirową Wyspę. W lokacji Świątynia Piasków znajdują się statki, którymi można przeprawić się przez morze. Udaj się do grobowca (1), aby przejąć dowództwo nad sporą liczbą szkieletów. Następnie udaj się do osady (2) i kup od rzemieślnika słój za 80 denarów. Uwolnisz tym dżina – pięść losu, który pomoże ci w walce. Idź z armią na północ. Kiedy spotkasz plemię Niebieskiego Turbanu (3), zaproponuj pomoc - i razem ruszcie na wroga. Szkielety wyślij na pierwszą linię frontu jako mięso armatnie. Po jakimś czasie nieumarli i tak zwrócą się przeciwko tobie. Kiedy się to stanie, porzuć walkę i jak najszybciej przedostań się do statków (4). Nie przejmuj się stratami w ludziach - wystarczy, że do okrętu dojdzie tylko Sindbad.



Na planszy znajduje się skarbiec (5). Jest to miejsce strzeżone przez Żywe Posągi, które są bardzo wymagającymi przeciwnikami. W walce z nimi pomogą przyzwane dżiny z lamp - jak na screenie. Jest to jednak trudna walka, która pochłonie dużą liczbę twoich ludzi. Odradzam więc łakomienia się na skarby w miejscu (5).

6 Wyspa Szafirów

W miejscu (1) poproś o pomoc, a otrzymasz ostrze prawdy, które pomoże ci w walce. Podziel armię na dwie części i zaatakuj z obu stron (2) i (3). Uwaga na latające maszyny!



7 Szafirowa Wyspa

Jeżeli brakuje ci pieniędzy na armię, zaatakuj wrogie jednostki na głównej mapie świata. Nie są to trudni przeciwnicy - a za wygraną otrzymasz trochę denarów.

Z pomocą łuczników odeprzyj atak latających maszyn. Teraz zaproponuj dżinom (1), że zapewnisz im więcej napitku, gdy przyłączą się do ciebie.



Wyślij oddział kawalerii da wioski Ghuli (2). Wtargnięcie rozjuszy stonogi, których nie powinieneś uwalniać. Gdybyś je uwolnił, zjadłyby trochę Ghuli, ale później przekonałbyś się o trafności powiedzenia: ,,Kto pod kim dołki kopie...". Poświęć wysłany odział do przedarcia się na stronę dzbanów w wiosce (2) - jak na screenie.



Dzięki temu dżiny (1) przyłączą się do ciebie. Stoczysz teraz walkę z Ghulami z wioski (2). Najlepszym miejscem do walki jest okolica (1). Kiedy pokonasz wielkiego ptaka – Kadroba, przyjdzie kolej na następny punkt planu. Jest nim atak na osiedle (3). Mając już bardzo małą armię, musisz atakować posterunek podstępem (zaatakuj i ucieknij, unikaj walki zwartej – technika zależy od tego, jakie i ile oddziałów ci zostało). Gdy oczyścisz teren (3), wejdź nań Sindbadem i wyzbieraj bonusy. Gdy dojdziesz do wielkiego budynku w centrum (3), przejmiesz kontrolę nad największą bronią Ghuli - patrz screen.



Wyniszcz nią wszystkich wrogów na planszy, a szczególnie teren (4) (uważaj aby nie zranić księżniczki). Teraz przez studnię (5) teleportuj się w miejsce (4). Zabij strażników księżniczki i uratuj ją.

PS Jest to dosyć trudna plansza, więc nie przejmuj się pierwszymi niepowodzeniami. Średnio - aby przejść tę misję, należy zagrać w nią około 4 razy.

Kampania: Pierścień Salomona

Samouczek

I. Obóz Beduinów – walka z hienami
Sprowadź kobiety z całej mapy w miejsce walki - sam nie dasz sobie rady z hienami.

II. Nekropolia Janaba
Sposób na ptaszysko: strzel w bestię błyskawicą, po czym uciekaj na bezpieczną odległość, aby odnowić manę. Kolejny atak załatwi zwierza.

III. Most strażnika
Kiedy dojdziesz do więzienia, przekup strażnika (10 denarów). Zaatakuj uwolnionymi więźniami wartowników pilnujących przystani, po czym szybko zajmij jeden ze statków. Nie walcz z konnicą, uciekaj na statek.

IV. Obrona plemienia przed Bani-Firas
Przed walką wybuduj budynki do rekrutowania żołnierzy ciężkiej piechoty i łuczników. Wyszkol np. 3 piechurów, 2 łuczników i dołącz ich do armii.

Kampania właściwa

Na starcie dostajesz 7000 denarów. Jeżeli jednak przeszedłeś samouczek zgodnie z powyższym opisem, na początku będziesz miał trochę mniej pieniędzy. Ogólny rachunek będzie jednak ten sam lub bardzo podobny (masz już przecież armię i zbudowane 2 budynki).

I. Obóz Bani-Firas
Udaj się na południe - do ducha Aoun, i zaproponuj mu, aby ci służył, w przeciwnym razie stoczysz walkę z jego sługami. Reszta misji to formalność.

II. Góra roka
Latające potwory załatw łucznikami i zaklęciem błyskawicy.

III. Kryjówka rabusiów
Misja to zwykła formalność. Zatem wyślij wojaków do walki, a Sindbada zajmij zbieraniem bonusów.

IV. Stara akacja
Niezależnie od wcześniejszych poczynań i tak tutaj trafisz. Wyzwij Rabbiaha na pojedynek - nie jest on zbyt wymagającym przeciwnikiem.

V. Wyprawa po pierścień
Są trzy możliwości, aby przebyć góry:

Przełęcz Ya'uq





I. Wypowiedzenie wojny
Do walki przydadzą się łucznicy i piechurzy. Błyskawice wykorzystuj na latające i bardziej niebezpieczne jednostki wroga. Podziel armię na 2 części (jak na screenie), dzięki czemu będziesz mógł w każdej chwili okrążyć wroga.

II. Zezwolenia na ludożerstwo
Po tym wyborze twoje wojsko podniesie bunt i będziesz musiał nawiewać. Gdy uciekniesz do fortecy **Ghuli**, będziesz mógł się do nich przyłączyć. Kiedy ukryjesz się wśród skał, przyłączysz się do **amazonek**.





Przełęcz karawany



Sprawa jest postawiona jasno już na początku misji.

I. Aby przyłączyć się do Amazonek
- nie przyłączaj się do Ghuli
- zaatakuj Bani-Firo jako pierwszych, w przeciwnym razie stoczysz walkę z dwoma armiami naraz
- po wygranej walce udaj się na zaproponowane spotkanie

II. Aby zjednać się z Ghulami
- przyłącz się do nich już na początku
- zniszcz Bani-Firo
- po wygranej bitwie pozwól na ludożerstwo



Most strażnika



Do tej bitwy najlepiej nadaje się kawaleria. Wybuduj więc przynajmniej 6 pierwszych ulepszeń w stajni i zwerbuj do armii różnego rodzaju wojowników na koniach. Amazonki zaatakują cię po kilku chwilach. Jednak dzięki szybkiej konnicy możesz zaatakować wojowniczki stojące pod bramą, zanim zrobią to pierwsze.



Kolejna potyczka z posiłkami wroga nie powinna przynieść większych strat w twoich szykach. Czaru błyskawicy używaj na latające maszyny. Po skończonej misji musisz znowu dokonać wyboru.

I. Aby dalej stać na czele swojej armii, wybierz drogę wzdłuż lewego brzegu, kierując się na południowy wschód.

II. Aby przyłączyć się do Amazonek, wybierz drogę na południe wzdłuż prawego brzegu rzeki - gdy wojsko się sprzeciwi, nalegaj.

Tutaj kończy się liniowa fabuła i zaczyna się prawdziwy RPG. (Może trochę przesadzam.) Skupmy się na poradach ogólnych.







Porady



1. Na polu bitwy znajdują się bonusy, które dosyć trudno zdobyć - gdy wokół trwa walka. Po wyeliminowaniu wszystkich wrogów misja kończy się, a pozostawione bonusy przepadają. Zabijajmy przeciwników z rozsądkiem. Kiedy wroga armia przegrywa z kretesem, wpada w panikę i ucieka w kierunku krańca planszy. Niektóre spanikowane jednostki napotykają jednak przeszkody terenowe, które uniemożliwiają im ucieczkę. Nie należy ich zabijać od razu. Póki choć jedna taka jednostka znajduje się na mapie, misja trwa i Sindbad, nie martwiąc się o życie, może spokojnie zbierać porozrzucane po planszy znajdźki. Zagubiony kojot – patrz rys nr 1.

2. Okrążony przeciwnik - to słaby przeciwnik. Rys nr 2.

3. Aby zwiększyć liczbę oddziałów w twojej armii oraz ich liczebność, udoskonalaj swoje ,,namioty". (Np. udoskonalenie „Armia" i „Oddział".)

4. Nie atakuj armii przeciwnika. Wróg sam do ciebie przyjdzie. Rozstaw dogodnie wojska i czekaj na ruch rywala.

5. Jeżeli przyjdzie ci walczyć w wąskich zejściach z pagórków (patrz rys nr 3), zastosuj taką taktykę: punkty (**1**) i (**3**) obstaw wojskiem z bronią dalekosiężną, w miejscu (**2**) postaw odziały do walki wręcz. Gdy zaatakują cię odziały niemogące strzelać (atakować) na odległość, takowy atak ze strony przeciwnika będzie go kosztował dużą ilością ofiar. Jeżeli masz do czynienia z atakiem oddziałów strzelających, do walki możesz wprowadzić wojsko (**2**).

6. Zabawa w kotka i myszkę. Często zdarza się, że nasz bohater straci w walce całą armię i zostaje na polu bitwy sam jak palec. Sindbad jest potężną postacią - nawet lepszą od znanego bohatera Herkulesa. W Persian Wars autorzy nie uwzględnili powiedzenia: ,,Nec Hercules contra plures" (i Herkules dupa, kiedy wrogów kupa;)). I dzięki temu możemy pokonać ogromną ilość wrogów tylko za pomocą Sindbada. Wystarczą do tego dobre czary (np. błyskawica) i cierpliwość. Jak wiadomo, ilość naszej energii magicznej (mana) zwiększa się z czasem. Wykorzystujemy to uciekając przed goniącym nas wrogiem, gdy uzupełniona zostanie odpowiednia ilość many, atakujemy wroga i znowu uciekamy do następnego napełnienia. Jest to dość długie zajęcie, jednak bardzo praktyczne. Przydaje się np. w kampanii Pierścień Salomona, kiedy gramy amazonkami w lokacji Góry Pragnienia (patrz rys nr 4). Pamiętając przy tym, aby najpierw atakować jednostki latające i groźniejsze naziemne. Do tego celu dobrą bronią jest zaklęcie błyskawica, które potrzebuje 100 punktów many, przy czym 15 punktów uzupełnia się przez około 10 sekund (rys nr 4).

7. Kampania Pierścień Salomona jest bardzo rozbudowana. Grając Amazonkami, Ghulami i Beduinami rozgrywasz całkowicie odmienne misje. Warto więc zagrać w nią kilka razy, doświadczając różnych przygód w szeregach odmiennych nacji.

8. W czasie walki uważaj na łuczników i uzdrawiaczy, którzy w walce wręcz szybko polegną. Aby łucznicy do czegoś się przydali, należy ulepszyć możliwość dalekiego strzału.

9. W swojej armii musisz zawsze mieć jednostki strzelające. Gdy przyjdzie ci walczyć z latającymi stworami bez łuczników, będziesz bezradny.

10. Sindbad to dobry wojownik. Nie bój się wprowadzić go do bezpośredniej walki. Kontroluj jednak na bieżąco jego pasek życia. Gdy będzie on niebezpiecznie mały, wycofaj herosa, a po uzdrowieniu znów zaatakuj.

11. W czasie walki najpierw staraj się wyeliminować najlepsze jednostki wroga.

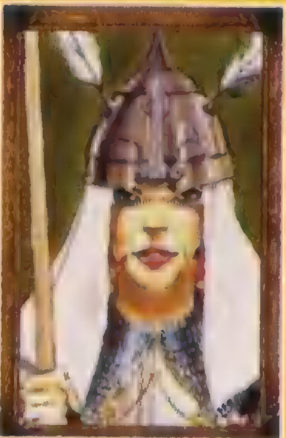


Wybór strony konfliktu



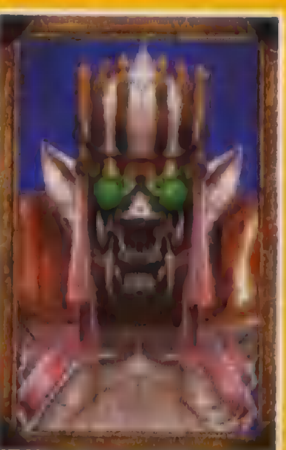
Beduini

Lud ten ma najlepszą kawalerię na pustyni – Lansjerów. Dzięki temu możesz przeprowadzać szybkie ataki na tyły wroga i szarże, a grupowanie wojsk na pole walki nie trwa zbyt długo. Dzięki istnieniu jeźdźców walczących wręcz, jak i miotających strzałami, armia Beduinów nadaje się idealnie do walki z amazonkami i Ghulami.



Amazonki

Dzięki dobrym oddziałom piechoty amazonki są dobrymi wojownikami w defensywie. Dodatkowym atutem są ich maszyny latające, które stanowią duże zagrożenie dla armii bez oddziałów miotających bronią dalekosiężną. Nie można o tym zapominać, gdy twoja armia stanie im naprzeciw.



Ghule

Ci padlinożercy specjalizują się w walce na odległość. Walka wręcz nie jest ich mocną stroną, choć dzięki dżinom i dziwacznym maszynom ich szanse na polu bitwy są bardzo obiecujące.

Bonus



Gra Persian Wars umiejscowiona jest w świecie z „Baśni Tysiąca i Jednej Nocy". Jednak ciekawą propozycją dla tych, którym spodobał się świat pustynnych bitew, jest książka z serii Forgotten Realms (Zapomniane Krainy), autora Troy Denninga pt. "Morze Piasków". Jest to książka o organizacji harfiarzy, jednak akcja toczy się na pustyni, tytułowym Morzu Piasków, a z treści można dowiedzieć się dużo ciekawych informacji o (prze)życiu na pustyni, jak i o samych Beduinach. Zwolennicy walk także będą zadowoleni z interesująco opisanych pustynnych bitew oraz walk.

Zaklęcia

W grze Persian Wars istnieją cztery rodzaje zaklęć: dobroczynne (niebieskie tło), szkodzące kilku przeciwnikom, a także tobie i twoim wojskom, gdy znajdziesz się zbyt blisko atakowanego celu (czerwone tło), szkodzące pojedynczemu przeciwnikowi (pomarańczowe tło) i przywołania (zielone tło). W poniższym opisie zastosowano skróty: „e" – efekt, jaki daje czar, i ,,m" – ilość potrzebnej many do rzucenia czaru.

Czary możesz zdobywać na różne sposoby. Np. możesz je znaleźć w grobowcu w lokacji Góry Pragnienia - jak na screenie.



Oto opis kilku zaklęć:

1. Zaklęcie leczące.



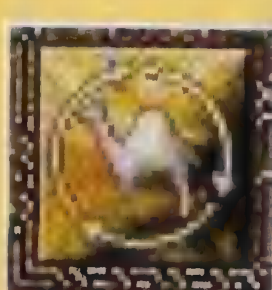
e: +150 życia
m: 20

2. Błyskawica.



e: zadaje rany
m: 100

3. Przemiana.



e: przemiana człowieka (wroga) w zwierzę
m: 30

4. Młot mocy.



e: wielki młot uderza w armię przeciwnika
m: 100

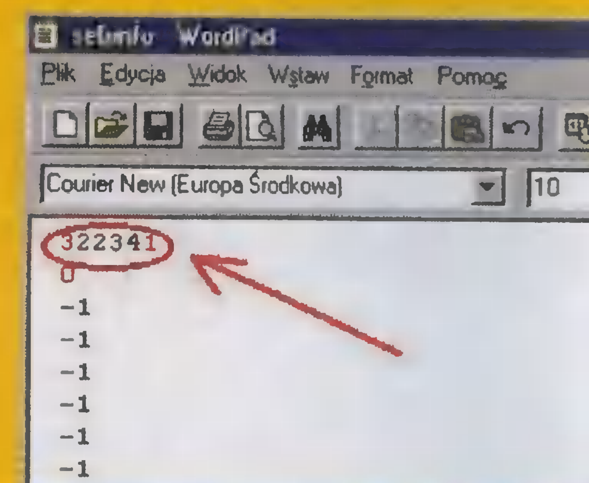
5. Ognista kula.



e: płonąca kula podpala cel
m: 30

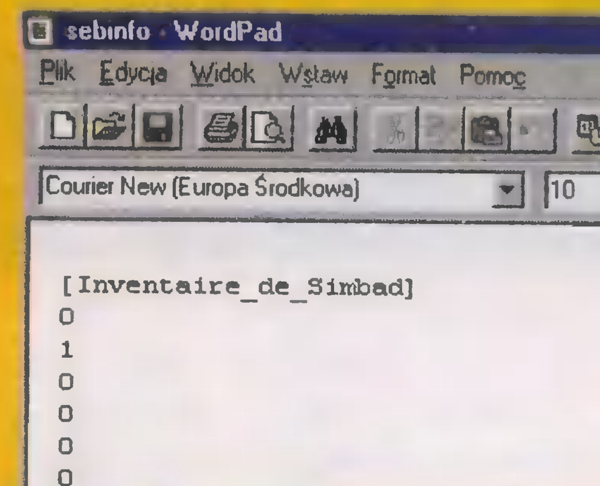
Dżin-oszust

Czyli - ułatwiamy sobie drogę przez piaski.



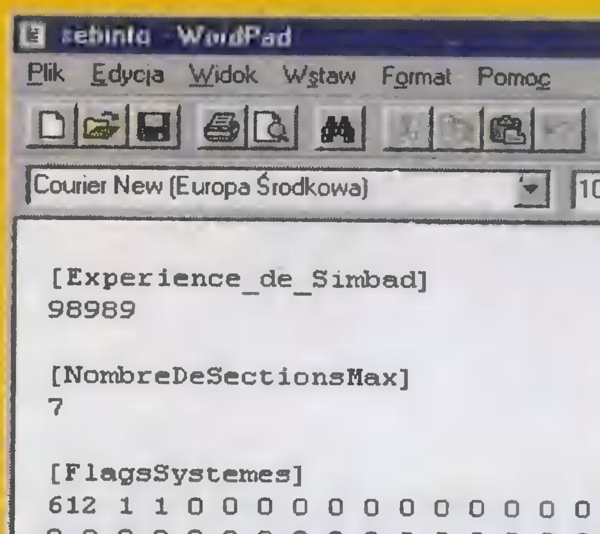
W katalogu X:\Persian Wars\Sauvegarde znajdują się save'y. W Noms.txt nazwy save'ów, które widnieją w menu gry. Poszczególne katalogi odpowiadają kolejnym zapisom gry. Otwieramy interesujący nas zapis, np. pierwszy save: katalog sauvegarde01. Teraz znajdujemy w nim plik sebinfo.txt, który będziemy edytować. Po wykonaniu kopii tego pliku przystępujemy do zmian w jego zawartości. Pierwsza wartość w tym pliku określa ilość denarów w naszym skarbcu.

Uwaga! Licznik ma ograniczenia! :)



Znajdujemy teraz linijkę Inventaire_de_Simbad. Pod nią znajdują się wartości 0 i 1, które reprezentują przedmioty magiczne i czary. Aby otrzymać dany przedmiot, wystarczy zamienić 0 na 1. Jak na screenie.

Zamiana wszystkich 0 na 1 nie sprawi, że będziesz miał wszystkie bonusy!



Aby zwiększyć doświadczenie, wyszukujemy linijkę Experience_de_Simbad. Liczba linijki niżej określa nasze doświadczenie. Wpisanie wartości np. 98989 sprawi, że nasz bohater będzie miał 14 poziom, 1180 punktów życia i 170 siły. Patrz screen.

Colobot

Poradnik kolonizatora kosmosu – dla czytelników Action Plusa



Producent: Epsitec
Dystrybutor: Manta
Wymagania: PII 266, 32 MB RAM
Akcelerator: 4 MB



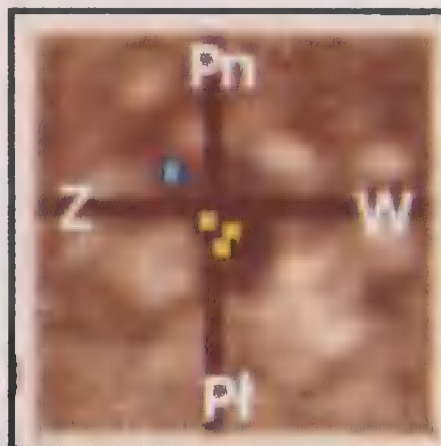
RZUT OKIEM



Colobot to gra, jakiej do tej pory świat nie widział. Mieszanka kilku gatunków + wbudowany edytor programowania czyni ten tytuł ponadprzeciętnym. Gra ma rzeszę wielbicieli, ale także przeciwników. Do jakiej grupy ty zaliczasz się? Osobiście mogę polecić tę pozycję wszystkim, gdyż poza „zwykłymi" elementami zręcznościowymi, można się także wiele nauczyć! Zresztą nie tylko ja – grę poleca również Ministerstwo Edukacji Narodowej, które wciągnęło ją na listę pomocy naukowych do nauki informatyki. Jeśli więc chcecie z tego przedmiotu uzyskać piątkę – albo po prostu marzy wam się ukończenie gry Colobot, przeczytajcie naszą solucję. Pokażemy wam jak przeprowadzić samotnego kosmonautę kolonizatora przez wszystkie misje, poczynając od treningu na Ziemie, przez Księżyć, aż po planety stworzone przez twórców gry - m.in. chłodną Krystalię, rozgrzaną Centurię i tajemniczą Nową Ziemię. Dowiesz się jak wykorzystywać surowce naturalne, budować roboty i maszyny w założonych przez Ciebie bazach kolonizacyjnych, a wreszcie jak walczyć z kosmitami... czy raczej gigantycznymi mrówkami, bo to one reprezentują w grze Colobot obcą inteligencję. Tak czy owak - będzie trudno, ale z Action Plus jak zwykle dasz sobie radę. 3, 2, 1, start!!!! I Houston - oby obyło się bez kłopotów.



Planeta I - NA ZIEMI



1. Wyposażenie

Zaznacz astronautę i idź drogą na południe (prosto przed siebie). Na skrzyżowaniu skręć w lewo (wschód). W pobliżu budynku (Centrum Kontroli Misji) leży paczka (zestaw przetrwania) – podejdź do niej i... misja skończona.

Rys. 1. Z – zachód; W – wschód; Pn. – północ; Pł. – południe.

2. Budowanie

W pobliżu znajdziesz dwie kostki tytanu. Podejdź możliwie blisko do pierwszej i zbuduj Centrum Badawcze. Natomiast z drugiej stwórz fabrykę robotów. Czas na odlot...

3. Odlot

Przesiądź się do transportera na kołach. Podjedź do ogniwa elektrycznego, zabierz je (enter), a następnie zasil pobliskie Centrum Badawcze (rys. 2). Teraz możesz wynaleźć nowy pojazd – transporter na gąsienicach. Aby to zrobić, wejdź do Centrum Badawczego i kliknij ikonę rozpoczynającą prace badawcze. Teraz stwórz nowy pojazd - oczywiście w fabryce robotów. Wstaw do fabryki kostkę tytanu i rozpocznij budowę transportera na gąsienicach. Gdy nowa maszyna będzie gotowa, załaduj jej ogniwo elektryczne. Przełącz na nowy pojazd i jedź nim po czarną skrzynkę (niebieskawy trójkąt na mapie). Zabierz skrzynkę na statek. Wejdź na pokład astronautą oraz transporterem na kołach. Zaznacz statek i... odlot na księżyc!



Rys. 2. Centrum badawcze podczas wymiany ogniwa elektrycznego.

Planeta II - NA KSIĘŻYCU

1. Ruda tytanu

Zbuduj Centrum Badawcze, następnie rozpocznij prace badawcze nad transporterem latającym. W tym czasie zbuduj fabrykę robotów. Gdy plany maszynam latających będą już gotowe, stwórz jeden transporter latający. Załaduj do niego ogniwo elektryczne i zbierz cztery kostki rudy tytanu (znajdują się m.in. w kraterze, na północ od bazy). Zapakuj całą załogę na statek (łącznie z rudą tytanu).

2. Szkoła latania 1

Bardzo prosty trening, musisz przelecieć transporterem przez wszystkie punkty na mapie. Ćwicz tak długo, aż bez problemu (czyli bez żadnej stłuczki) będziesz zaliczał kolejne cele.

3. Szkoła latania 2

Misja analogiczna do poprzedniej z tym, że teraz zmieniona została pozycja kamery. Jeżeli przegrzejesz silnik, wyląduj i poczekaj, aż temperatura obniży się - leć dalej.



Rys. 3. Nauka latania: Ctrl – w dół, Shift – w górę.

4. Czarna skrzynka

Zbuduj hutę. Teraz przetop trzy kostki rudy tytanu na tytan (umieść rudę w hucie i poczekaj). Z uzyskanych materiałów stwórz elektrownię oraz radar. Uzupełnij ogniwo elektryczne transportera latającego i leć po czarną skrzynkę (trójkąt na mapie). Załaduj wszystkich na statek i odleć.



Planeta III - NA TROPICE

1. Pułapka
Zasuwaj astronautą do czerwonego krzyżyka na mapie - spokojnie, to jest (zamierzona) pułapka...

2. Utrata pamięci
Przejdź przez jezioro (tylko nie wchodź do środka!).
Później przeleć nad zieloną kulą i idź lewą stroną.
Przejdź przez kolejną zieloną kulę. Teraz - po kolei - skacz z wysepki na wysepkę.
Leć w lewą stronę. Jeszcze tylko dwa jeziorka, jedna mrówka i jesteśmy w domku!

3. Czas na atak
Idź (leć) astronautą do czerwonego punktu na mapie. Z dostępnej kostki tytanu zbuduj stację energetyczną. Czas na atak - potrzebne jest działko. W tym celu zbuduj Centrum Badawcze, następnie rozpocznij prace badawcze nad działem (naturalnie wcześniej zaopatrz centrum w ogniwo elektryczne). W tym czasie postaw na nogi fabrykę robotów oraz radar. Gdy plany działa będą już dostępne, powołaj do życia pierwsze w twojej karierze działa latające. Teraz nie pozostaje nic innego, jak zrobić porządek z mrówkami (wszystkie zaznaczono na mapie). Uważaj na energię ogniwa elektrycznego oraz temperaturę silnika (w razie potrzeby zatankuj w stacji energetycznej lub wyląduj na chwilę). Gdy usuniesz już wroga, wróć na statek i odleć.

4. Szkoła strzelania 1
Kolejna misja treningowa. Tym razem musisz przelecieć przez wszystkie punkty oraz zestrzelić napotkane beczki. Pamiętaj - trening czyni mistrza!


Rys. 4. Czarna skrzynka znajduje się w tym jeziorze.

5. Czarna skrzynka
Kolejny raz naszym celem jest odszukanie czarnej skrzynki, pozostawionej przez poprzednią ekspedycję. Wybuduj hutę, następnie przetop dwie kostki rudy tytanu na tytan. Z uzyskanych surowców stwórz fabrykę robotów, a następnie robota nurka. Teraz musisz przy jego pomocy poszukać czarnej skrzynki (patrz rys. 4), załadować ją na statek i odlecieć.



Planeta IV - NA KRYSTALII

1. Wirusy
Na początek zbuduj hutę. Przetop w niej 3 kostki rudy tytanu. Teraz stwórz fabrykę, a następnie - w gotowym budynku - rozpocznij budowę działa oraz transportera latającego. Załaduj ogniwo elektryczne do działka i rozpocznij rzeź robali na sąsiedniej wyspie (duże białe kółko na mapce). Gdy wykosisz już wszystkie stwory, przenieś na oczyszczoną wyspę tytan, z którego stwórz radar. Po zakończonej pracy załaduj ekipę na statek - i w drogę!


Rys. 6. Czarna skrzynka znajduje się w obrębie zaznaczonego kółka.

2. Ziemska strategia
Misja prostsza, niż mogłoby się wydawać. Z dostępnych surowców wybuduj radar, elektrownię, fabrykę robotów oraz działo latające. Teraz wystarczy zaopatrzyć maszynę latającą w ogniwo elektryczne i zlikwidować wszystkie robale na mapie. W razie braku energii oczywiście wracaj do bazy, aby uzupełnić ogniwo. Uwaga! Robale przez kilka sekund ukrywają się pod ziemią, a więc nie trać cierpliwości.

3. Awaria systemu
Po prostu leć za robotem. W pewnym miejscu zostawi on czarną skrzynkę i odleci (patrz rys. 6).


Rys. 5. W elektrowni możesz uzupełniać zużyte ogniwa elektryczne wszystkich robotów!



4. Zaginiona dolina
Na mapie (rys. 7) zaznaczono żółty krzyżyk – miejsce, w którym znajduje się czarna skrzynka. Odpal latający transporter - i po prostu zabierz ją. Uwaga! Skrzynki pilnować będą wrogie jednostki. Dlatego musisz przylecieć od tyłu, możliwie szybko zabrać cel, a następnie - nie zważając na nic - wrócić na pokład statku.

Rys. 7. Żółty krzyżyk oznacza miejsce, gdzie znajdziesz czarną skrzynkę. Na północnym wschodzie poprzednia ekspedycja pozostawiła kilka użytecznych rzeczy, które jednak nie przydadzą się do niczego.

Porady kolonizatora

- Przed każdą misją dokładnie przeanalizuj raport z satelity oraz rozkazy (F1). Dokładne zapoznanie się z zadaniem oraz terenem to połowa sukcesu.
- Jeżeli jesteś początkującym programistą i nie masz czasu/ochoty na naukę języka C-Bot – możesz wcale nie pisać programów. Wszystkie czynności da się wykonać ręcznie - oczywiście za pomocą gotowych programów z bazy, jak np. CollectTitanium.
- Korzystaj z programów napisanych przez inżynierów z bazy. Nieraz mogą się okazać zbawienne w wykonaniu danej misji. Możesz je także bez problemu edytować, co przyniesie jeszcze lepsze efekty.
- Warto zapoznać się z programami dostępnymi w „Ćwiczeniach". Mogą okazać się bardzo przydatne w niejednej misji.
- Budynki stawiaj rozsądnie, czyli np. hutę postaw blisko kopalni lub źródła kostek tytanu. Zawsze zapewniaj odpowiednią ochronę budowlom przed intruzami (wieża obronna tudzież działko).
- Atomowe ogniwa elektryczne są sto razy (dosłownie i w przenośni) lepsze od zwykłych ogniw. Jeżeli tylko na mapie dostępna jest ruda uranu, koniecznie buduj elektrownię atomową (w razie takiej potrzeby).
- Każdy przedmiot, budynek itp. ma unikatowy opis, dostępny w podręczniku programowania. Np. ruda tytanu opisana jest jako TitatniumOre, natomiast przetopiony już tytan nazywa się po prostu Titanium. Jest to bardzo przydatne, gdyż możesz napisać program, sterujący transporterem tak, by np. znalazł najbliższą rudę tytanu (oczywiście poza pisaniem kodu programu).
- Jeżeli teren jest górzysty, niezastąpione są „maszyny" na nogach. Taki pojazd wdrapie się nawet na najostrzejszą górę. Jednak w przeważającej większości zadań to pojazdy latające sprawdzają się dużo lepiej.
- Roboty szperacze umożliwiają znalezienie miejsca np. na kopalnię uranu lub też pozwalają określić miejsce, gdzie dostępne są źródła energii. „Najtańszy" w eksploatacji jest szperacz na nogach.
- Zadania da się wykonać na kilka sposób. Ja oczywiście zawsze wybierałem, moim zdaniem, najkrótszą drogę. Jeżeli uważasz, że daną misję można wykonać lepiej, wykaż się kreatywnością.
- Programowanie może okazać się bardzo dobrą i pomocną czynnością. Warto poświęcić kilkanaście godzin na naukę C-Bota i zacząć pisać amatorskie programiki w grze. Być może zainspiruje to kogoś - i podejmie naukę „prawdziwego" programowania.
- Często zapisuj grę. W razie ewentualnej wpadki zawsze możesz załadować poprzedni stan i grać dalej.

Planeta V - NA SAARI

1. Uran
Wokół statku kosmicznego znajdziesz: transporter na kołach, dwa działa latające oraz recykler. Za pomocą tego ostatniego przetop najbliższy wrak na tytan. Następnie zbuduj stację energetyczną, naładuj ogniwo recyklera do pełna i podobnie postąp z dwoma kolejnymi wrakami. Z uzyskanych surowców stwórz radar oraz warsztat. W pobliżu znajdziesz jedno wolne ogniwo elektryczne – wsadź je do jednego z działek latających. Teraz za pomocą owego działka pozbądź się wszystkich mrówek chroniących wejścia na górę. Gdy to zrobisz, czas na wędrówkę na sam szczyt góry - po kostkę uranu. W tym celu musisz użyć transportera na kołach i „wdrapywać" się na kolejne etapy górzystego terenu. Na górze weź próbkę uranu i wróć do bazy. Pamiętaj, że masz mało energii - a więc działaj rozważnie.

2. Inwazja
Musisz działać błyskawicznie, zatem nie czekając na cud, rozpocznij usuwanie mrówek. Zaczynamy od uruchomienia programu KillAnt (robotowi na kołach). Następnie szybko zbuduj dwie wieże obronne (na północy oraz południu statku). Nie zapomnij zaopatrzyć wież w ogniwa elektryczne. OK, pierwszy chaotyczny atak mrówek został odparty. Czas zlikwidować „pozostałości wojenne". Wybuduj fabrykę robotów, radar oraz stację energetyczną. W fabryce powołaj do życia działko latające, zaopatrz je w ogniwo elektryczne i wyrusz na polowanie. Wykoś wszystkie stworki i wracaj na statek.

3. Bezbronny
Tyle tytanu - a można budować wyłącznie radar... Wykonaj tę czynność. Teraz wystarczy sprowadzić mrówki na...


Rys. 8. W ten sposób naprowadź mrówki na miny.

miny! Naszymi kolegami można „sterować", jak? Biegniesz tuż za nimi, a one po prostu uciekają – tylko nie zbliżaj się za bardzo, bo przejdą do kontrataku. Na samym końcu, po oczyszczeniu terenu, załaduj czarną skrzynkę (trójkąt na mapie) na statek i odleć.

Planeta VI - NA WULKANII


Rys. 9. Idź drogą wzdłuż strzałek, rozwal pająki i zabierz transporterem TNT.

1. Transport
Wybuduj radar oraz transporter i działo na gąsienicach. Załaduj pojazdowi wojennemu ogniowo (w pobliskiej elektrowni) i idąc górami - rozwal dwa pająki zaznaczone na mapce. Następnie, podążając transporterem na gąsienicach, i również pagórkami, weź materiał wybuchowy (ten z prawej). Teraz wystarczy tylko bezpiecznie wrócić (tą samą drogą, którą przyszedłeś) wraz z próbką TNT na statek, i odlecieć.

2. Analiza
Szybko zbuduj wieżę obronną na północy od statku. Zasil ją ogniwem elektrycznym a na jednym z transporterów uruchom program ServiceTower. OK, problem atakujących os mamy już z głowy. Teraz na południu zbuduj elektrownię oraz hutę. Następnie przetop kostki rudy tytanu (w tym celu użyj drugiego transportera, a mianowicie programu CollectTitanium3). Z pierwszego dostępnego tytanu zbuduj radar, później fabrykę robotów, a w niej działo latające oraz transporter latający. Na początek zajmiemy się eliminacją wrogich jednostek. Gdy już to zrobisz, możesz „ukraść" próbkę materii organicznej z bazy wroga (ciemniejszy punkt na mapie). Teraz wybuduj laboratorium, umieść w nim materię organiczną i rozpocznij prace badawcze nad robotami na nogach. Gdy plany będą już dostępne w fabryce robotów, stwórz jeden robot na nogach, załaduj całą ekipę na statek i... Bye, bye!

3. Walki w górach
Misja stosunkowo prosta. Obok statku stoją dwa działka na nogach - załaduj jednemu ogniwo atomowe i po prostu wytnij wszystkie mrówki. Gdy już to zrobisz, załaduj czarną skrzynkę (znajdziesz ją na północnym urwisku, w pobliżu ruin poprzedniej ekspedycji) na pokład i odleć w dalszą drogę.


Rys. 10. Droga, którą dojdziesz do nowego robota.

4.Skarb technologiczny
Bardzo ciekawa misja polegająca na „skakaniu" z wyspy na wyspę. Kieruj się drogą zaznaczoną na mapce obok. Pamiętaj o regularnych przystankach! Gdy dopadniesz już do robota - wróć nim na statek.

5. Bezpieczny dom
Tym razem musisz wrócić astronautą na statek kosmiczny. Podążaj tą samą drogą, którą tutaj przyszedłeś.

6. Czas na szybki odlot
Uciekaj szybko z działkiem organicznym oraz astronautą w bezpieczne miejsce. Mrówki nie mogą zniszczyć statku, a więc spokojnie. Potem pojedynczo zacznij eliminować wroga; gdy już usuniesz wszystkie insekty, wejdź na pokład i w końcu wyruszamy z tej planety.

Planeta VII - NA CENTURII

1. Klonowanie
Na północny wschód od statku znajdziesz recykler oraz transporter na nogach. Za pomocą recyklera przetop wrak na tytan, następnie zasil transporter na nogach atomowym ogniwem elektrycznym. Teraz, idąc przez góry transporterem na nogach, przenieś tytan w okolice statku, zbuduj hutę i przetop kilka kostek rudy tytanu. Stwórz fabrykę robotów, a w niej działo latające. Na północ znajdziesz bazę mrówek - zestrzel je wszystkie, a następnie przechwyć cząsteczkę materii organicznej. Tę z kolei dostarcz do laboratorium i wykonaj program badawczy nad nowym działem strzelającym materią organiczną.

2. Ćwiczenie celności
Masz mało energii, a musisz zestrzelić wszystkie niebieskie punkty na mapce. Pamiętaj, cztery serie - i koniec energii! Strzelaj nieco wyżej nad beczkami, a wszystko powinno pójść OK.


Rys. 11. Niebieski punkt – transporter latający, zielony – ogniwa elektryczne, żółty – kostki tytanu.

3. Sprzątanie
Leć do żółtego punktu na mapie i zbuduj radar, następnie fabrykę robotów, a w niej organiczne działo latające. Na północnym-wschodzie mapy znajdziesz starą atomową elektrownię oraz kilka kostek rudy uranu i plującą mrówkę. Zabij stwora i stwórz jedno atomowe ogniwo elektryczne. Teraz załaduj to ogniwo do działka i rozpocznij rzeź mrówek tudzież pająków. Gdy już wszystkich wykosisz, wróć na statek i odleć.

4. Nowe wytyczne
Kilkanaście metrów na zachód znajdziesz tytan, z którego zbuduj hutę. Następnie przetop cztery kostki rudy tytanu. Stwórz radar, Centrum Badawcze, fabrykę robotów. W centrum rozpocznij prace badawcze nad robotem uderzaczem; gdy plany będą już dostępne, stwórz nowy robot w fabryce. Teraz podejdź możliwie blisko do zniszczonej bazy poprzedniej ekspedycji i użyj uderzacza. W efekcie mrówki przewrócą się (w przenośni i dosłownie) na kilkadziesiąt sekund. W tym czasie podleć transporterem latającym i zabierz czarną skrzynkę. Załaduj jeszcze uderzacz oraz oczywiście astronautę, i odleć.

5. Obrona
Stuknij uderzaczem w ziemię zaraz po rozpoczęciu misji. Następnie astronautą odszukaj latającego działka organicznego, które znajdziesz kilkadziesiąt metrów na wschód od statku. Teraz wystarczy dobić leżące stwory. Załaduj całą ekipę na statek, i odjazd!

Planeta VIII - NA ORFENII

1. Logistyka

W pobliżu niebieskiej flagi szybko zbuduj stację odgromnikową. Pamiętaj, aby wszystkie następne budowle znajdowały się w jej zasięgu. Teraz przetransportuj puste ogniwa elektryczne pod stację - w momencie gdy piorun uderzy w budynek, zostaną naładowane. OK, wybuduj kopalnię oraz hutę. Uruchom program CollectTitanium3 i poczekaj, aż dostępnych będzie kilka kostek tytanu. Gdy już zgromadzisz trochę surowców, możesz wybudować radar oraz fabrykę robotów (a w niej latające działko organiczne). Wykoś wszystkie insekty mapie i wróć na statek.

2. Schronienie przed burzą

Najpierw zlikwiduj wszystkie mrówki z mapy - spokojnie, pioruny się ciebie nie imają. W razie potrzeby napełniaj ogniwa elektryczne w stacji odgromnikowej. Czarna skrzynka znajduje się w miejscu, gdzie na mapie jest niebieski trójkącik. Aby do niego dojść, musisz wybudować szereg stacji odgromnikowych, które będą chroniły cię przed piorunami, schronienie przed burzą.

Planeta IX - NA NOWEJ ZIEMI



1. Zabójcze grzyby

Pierwsze, co budujemy - to wieżyczka obronna. Następnie stwórz Centrum Badawcze, hutę oraz fabrykę robotów. W centrum rozpocznij prace nad nowym robotem osłaniaczem. W pobliżu znajdziesz dwie kostki rudy tytanu - przetop je na czystej maści tytan. Teraz możesz powołać do życia ów robot osłaniacz. Na północ od bazy znajduje się stara stacja energetyczna (żółty punkt na mapie) – w razie potrzeby załaduj tam ogniwa elektryczne. Ustaw osłaniacz tuż przed grzybkami (fioletowy punkt) i włącz tarczę chroniącą. Masz mało czasu, zatem musisz działać błyskawicznie. Pędź astronautą po niebieski klucz (czerwony punkt), unikając strzałów grzybków. Droga powrotna wygląda analogicznie. Musisz tylko od nowa załadować ogniowo elektryczne osłaniaczowi. Na samym końcu stwórz jeszcze robota nurka, załaduj wszystkich na statek, i „wiooo"!



2. Toksyczne powitanie

Działaj błyskawicznie. Natychmiast włącz osłonę w robocie osłaniaczu. Teraz wystarczy dostarczyć na pokład drugi klucz znajdujący się w jeziorku, na południowy wschód od statku. Idź nurkiem drogą, zaznaczoną na rysunku obok (po prostu unikaj mrówek). Zabierz klucz i bezpiecznie wróć do bazy.

3. Poszukiwacz złota

Zbuduj szybko dwie wieże obronne (na południu i północy statku). Teraz z dostępnego tytanu stwórz fabrykę robotów, a w niej organiczne działo na nogach oraz transporter na nogach. Na zachód od bazy jest jezioro, a przy nim jedna mrówka. Usuń tegoż stwora za pomocą działka na nogach. Następnie załaduj na transporter kostkę tytanu i idź do jeziorka. Obok jednego z grzybków wybuduj kopalnię. Po chwili na powierzchnię wydobyty zostanie trzeci już klucz. Teraz wystarczy go przetransportować na statek (idź najkrótszą z możliwych dróg poprzez góry) i zwyczajnie odlecieć.

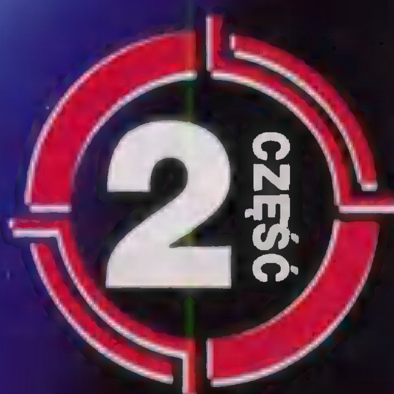


4. Królowa obcych

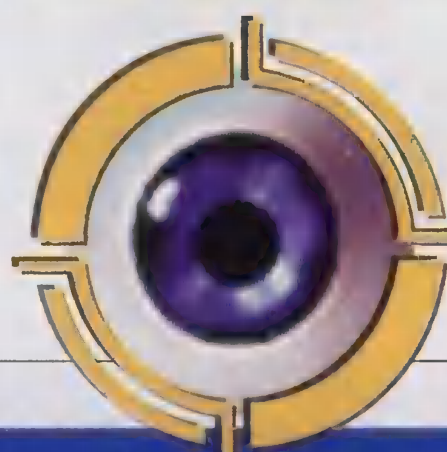
Na początku wybuduj wieżę obronną na północ od statku - blisko grzybków. Pamiętaj, by regularnie wymieniać ogniwo elektryczne. Teraz robotowi nurkowi uruchom program CollectTitatnium3, natomiast z pomocą astronauty postaw na nogi (na zachodzie od statku) hutę, fabrykę robotów, a w niej transporter latający. Z przetopionego tytanu zbuduj radar, stację energetyczną oraz elektrownię atomową, w której przetop dwie kostki rudy uranu (czerwony punkt na mapie). Czas otworzyć skrytkę (niebieski punkt). Brakuje ostatniego niebieskiego klucza (niebieski punkt). Stwórz zatem latające działko organiczne i oczyść teren wokół owego klucza D. Gdy to zrobisz, przenieś wszystkie klucze do skrytki (fioletowy punkt) a otworzy się a w środku będzie czekać zbawczy robot – działo fazowe. Załaduj nowe ogniwo atomowe osłaniaczowi i uruchom program FollowPhazer. Teraz musisz działać szybko – idź na północ i zabij wszystkie mrówki z królową obcych na czele. Pamiętaj, że bez osłaniacza daleko nie zajdziesz. Koniec.

Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Galaktyka znów na krawędzi zagłady. Tylko ty możesz powstrzymać Ciemną Stronę Mocy!



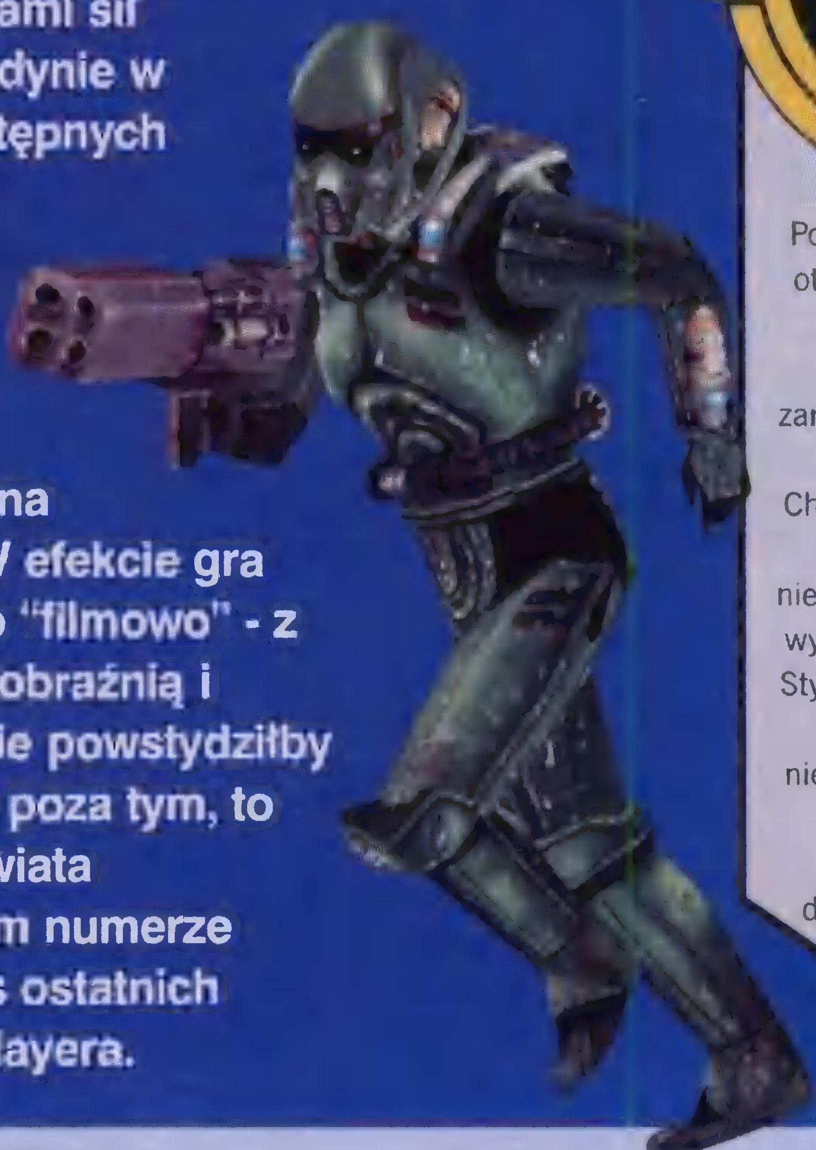
Producent: Raven
Dystrybutor: LEM
Gatunek: FPS
Wymagania: PII 500, 64 MB RAM
Akcelerator: 16 MB

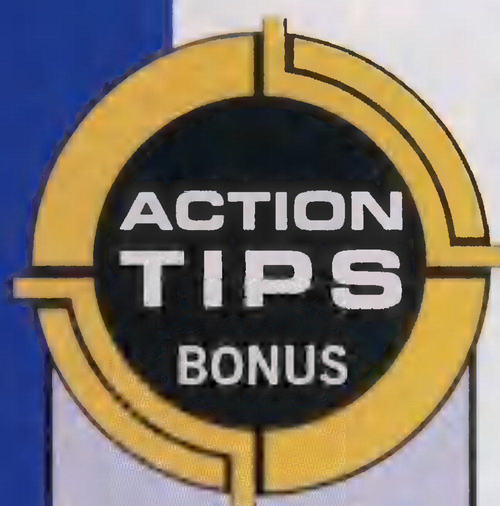




Jedi Knight 2: Jedi Outcast to gra FPP, trzecia już osadzona w realiach świata Gwiezdnych Wojen, jaką wydano na komputery klasy PC. Za produkcję gry odpowiedzialna jest firma Raven, w chwili obecnej najwięksi specjaliści od dopracowanych, wysokobudżetowych FPP-ków.

Fabuła opowiedziana w Jedi Knight II wykorzystuje natomiast miejsca i postaci przedstawione w filmach gwiezdnej sagi. W grze już od pierwszej misji stajemy przed umocnieniami sił imperialnych uzbrojeni jedynie w pałkę i najprostszą z dostępnych broni. Cała historia Kyle'a Katarna, najemnika, który ma Moc, rozłożona została na 24 misje w ośmiu różnych lokacjach (m.in. na Bespin i Nar Shaddaa). W efekcie gra opowiedziana jest bardzo "filmowo" - z rozmachem, wizualną wyobraźnią i zwrotami akcji, których nie powstydziłby się sam George Lucas. A poza tym, to najlepsza od lat gra ze świata Gwiezdnych Wojen. W tym numerze drugą część solucji - opis ostatnich etapów, oraz ABC multiplayera.





Po raz pierwszy w grze otrzymujesz dostęp do 'fast attack style' - najszybszego, ale zarazem najsłabszego ze stylów walki. Charakteryzuje go niska pozycja miecza i niebieski pas na prawym wyświetlaczu interfejsu. Styl ten umożliwia także łączenie ciosów w niekończące się combo. Style zmieniasz klawiszem "L" w dowolnym momencie walki.









6.1. cairn_bay

Rozpoczynasz w sali z transporterem. Po pokonaniu wszystkich napastników (uważaj zwłaszcza na tych uzbrojonych we flachette) skieruj się w stronę drzwi, obok których kręci się ciemny R5. Za nimi skręć w prawo - za załomem znajdują się kolejne drzwi. Otwórz je, by spotkać się ze Skywalkerem.

Po walce ramię w ramię ze Skywalkerem (dzięki któremu nawet czterech wrogich adeptów mocy nie jest groźnych) skieruj się w stronę drzwi w przyległym, nieco niższym pomieszczeniu. Znajdziesz się w biegnącym zakosami korytarzu, który wiedzie do pomieszczenia z włącznikami zasilania wind. Przełącz wszystkie trzy przełączniki - pierwszy z nich sprawi, że z wielkiej sali zostanie wyssane powietrze, dzięki czemu nie będziesz musiał walczyć z obecnymi w niej jednostkami; dwa następne uruchomią windy w dużej sali.

Wróć do niewielkiego pomieszczenia, które minąłeś, zanim spotkałeś się ze Skywalkerem. Stąd przejdź do dużej sali i - usunąwszy dwóch szturmowców z flachette na górze - wjedź windą na górę. W przyległym pomieszczeniu znajdują się przełączniki otwierające wrota hangarów. Otwórz ten z białym imperialnym wahadłowcem (**50**) i wróć do windy. (Zanim zjedziesz, możesz zechcieć przeskoczyć na dalszą przyporę sufitową - tam, za kratą znajduje się **SECRET AREA**.)

Wyeliminuj przeciwników w hangarze z wahadłowcem i skacząc najpierw na statek, przedostań na chodniczek powyżej. Tu znajdź kratkę ukazaną na **51** i rozbij ją mieczem. Wskocz do szybu kryjącego się za nią. Znajdziesz się w labiryncie korytarzy. Idź nim, wyłączając pola siłowe i eliminując kolejnych Reborn Jedi aż do miejsca, w którym będziesz mógł rozbić kratki mieczem. W pomieszczeniu pod kratą i przylegających doń dwóch strażnicach użyj przełączników (jeden z nich wyłącza działka strażnicze w kolejnej sali) i przejdź korytarzem do szybu windy (**52**).

Rozbij mieczem kratkę łączącą szyby i wskocz w otwór. Poczekaj do chwili, gdy winda w szybie na wprost zjedzie i zeskocz na jej dach. Teraz zaczekaj, aż znów zacznie wjeżdżać i zejdź w zielony korytarz na wprost po prawej. Z tego miejsca przeskocz w kolejny szyb i zjedź windą z uszkodzonym dachem.

ACTION TIPS BONUS

Najprostszym sposobem, by pokonać Reborn Jedi, jest pochwycenie ich Force gripem (drugiego stopnia) i - wciąż trzymając - rzucenie w nich mieczem.

6.2. cairn_assembly

Pomieszczenie, w jakim znajdziesz się po rozpoczęciu poziomu, nie ma wyjścia. Pozornie jednak - po wyeliminowaniu przeciwników i działek zbliż się do okien strażnicy widocznej na **53** i użyj mocy Mind trick na oficerze za konsoletą - on sam otworzy ci drzwi.

Korzystając z windy, przedostań się do sali z widokiem na nieukończony lądownik. Skieruj się w prawo, użyj konsolety w pomieszczeniu, do którego zawiezie cię winda, i następnie wróć do sali z oknem. Zjedź windą po lewej i korzystając z żeber konstrukcji lądownika - wskocz na jego dach. Stąd zeskocz na chodniczek ukazany na **54** i rozbij kratę. Rzuć miecz i rozbij wszystkie 4 przewody energetyczne - wróć do sali z lądownikiem.

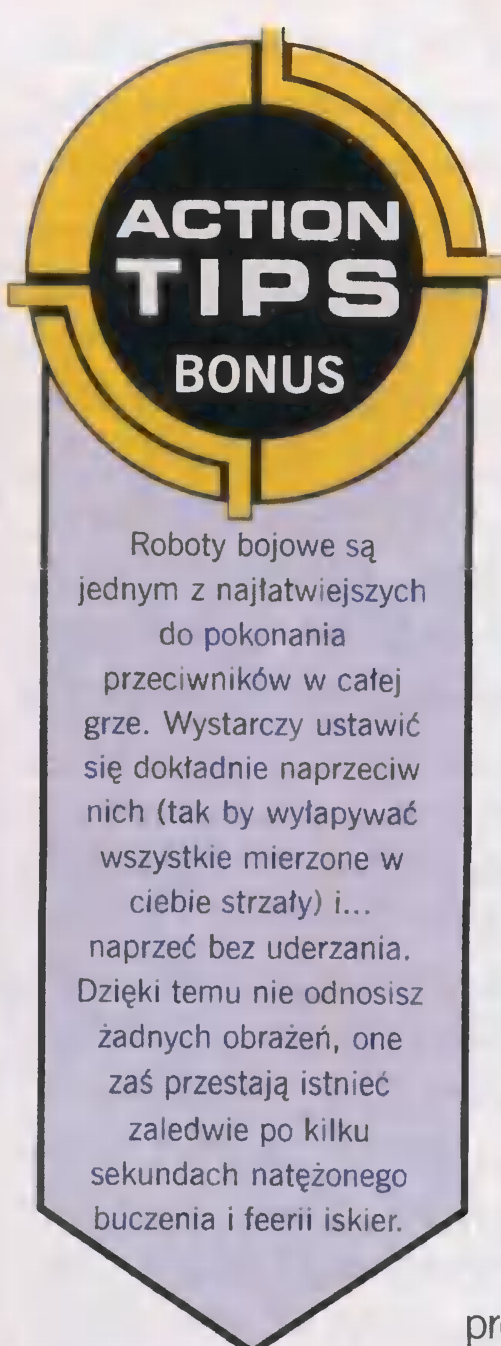
Przejdź przez "otwarte" grodzie i toruj sobie drogę przez kolejne sale (uwaga na działka strażnicze w korytarzu) do drzwi otwierających się na tę z naelektryzowaną podłogą (**55**; SAVE!).



Trudno w tym przypadku mówić o jedynej właściwej taktyce - jak przedrzeć się bez strat przez **salę z naelektryzowaną podłogą**. Jest jednak sposób, który je minimalizuje. Zatem: natychmiast po wejściu do sali zostaniesz zaatakowany przez szturmowca z flachette, stojącego na skrzyniach po lewej. Ten musi być twoim pierwszym celem. Możesz próbować przeskoczyć doń i jeszcze w locie zepchnąć ze skrzyń bądź po prostu uderzyć go mieczem. Możesz także - zanim jeszcze wejdziesz do sali, zdjąć go z pomocą disruptora. Następnie skacząc ze skrzyni na skrzynię i wyłącznie blokując wystrzeliwane w twoją stronę blaster bolty (część z nich wróci do właścicieli, więc wystarczy odrobina cierpliwości, by atakujący wyeliminowali się samodzielnie). Następnie - kiedy znajdziesz się na skrzyni zaznaczonej na **56** kolorem niebieskim, wskocz w lądownik pośrodku sali. Windą w lądowniku wjedź na górę i wyjdź przez okno na chodniczek przylegający do górnej części. Przejdź do półokrągłej kabiny kontrolnej i wyłącz zasilanie elektryzujące podłogę. Zjedź windą i przejdź przez grodzie do kolejnego magazynu.

Toruj sobie drogę (uwaga na zaminowaną salę z jednostką R5) do miejsca, w którym zostaniesz zaatakowany przez dwóch Reborn Jedi. Pokonawszy ich, przejdź przez grodzie po lewej od wejścia do kolejnego magazynu i natychmiast wskocz na skrzynie pośrodku! Ze skrzyń wyjdą dwa roboty bojowe.

Podnieś znajdującą się w sali strzelbę jonową (przyda się za chwilę) i opuść to miejsce drzwiami po prawej i powyżej. (W narożniku sali znajdziesz kratkę, za którą ukryto **SECRET AREA**.) Windą wjedź na górę, następnie - po wyeliminowaniu przeciwników w sali powyżej i zniszczeniu obydwu działek strażniczych - przejdź korytarzem po lewej do drzwi otwierających się na salę z monitorami. Użyj przełącznika na konsolecie, by włączyć pas transmisyjny poniżej. Pokonując kolejnych Reborn Jedi, wróć do sali, którą przed chwilą obserwowałeś z góry. Tu zostaniesz zaatakowany przez parę adeptów Jedi i... AT-ST. Tego możesz zniszczyć, korzystając ze znalezionej strzelby jonowej bądź - co jest znacznie lepszym pomysłem - minąć go, korzystając z mocy szybkości - i przejdź przez drzwi na końcu korytarza. Tu, prócz szturmowców i działek strażniczych, pod schodami znajdziesz uskok wiodący w zaminowany korytarz, w nim zaś, dokładnie pośrodku - szyb, gdzie musisz wskoczyć, by zakończyć poziom.



Roboty bojowe są jednym z najłatwiejszych do pokonania przeciwników w całej grze. Wystarczy ustawić się dokładnie naprzeciw nich (tak by wyłapywać wszystkie mierzone w ciebie strzały) i... naprzeć bez uderzania. Dzięki temu nie odnosisz żadnych obrażeń, one zaś przestają istnieć zaledwie po kilku sekundach natężonego buczenia i feerii iskier.

6.3. cairn_reactor

Pierwsza część poziomu wymaga cyklicznego używania mocy szybkości i dokładnego "mieszczenia się" w przerwach między wyładowaniami śmiertelnych promieni. Przemierzając go pokonuj Reborn Jedi do miejsca ukazanego na **57**. Tu, rzucając miecz niszcz różowe kryształy do chwili, gdy w ścianie za nimi pojawi się wyłom, którym będziesz w stanie przejść. Poczekaj, gdy wyładowanie skończy się i biegnij korytarzem w prawo do końca - skręć w prawo. Stąd, uważając na promień w poprzecznym korytarzu, ponownie skręcając w prawo, przedostań się do **58**. Wyłącz promienie i już bez przeszkód wróć w miejsce z otworem w ścianie.

ABC MULTIPLAYERA

1. Wybór postaci

Wybór postaci do gry w sieci powinien odzwierciedlać twoje umiejętności nabyte w trakcie kampanii single player i kolejnych bot-matchach. Jeśli dobrze czujesz się, dusząc i miotając gromy - rób to nadal, korzystając z archetypu Destroyera. Jeśli jednak najpełniej realizujesz się w finezyjnych walkach - wybierz Swashbucklera.

Pamiętaj też, że możesz samodzielnie "złożyć" postać, tym samym dostosowując ją do własnych potrzeb i preferencji. Czyniąc to, zwróć uwagę jednak, że efekty niektórych mocy zmieniły się w stosunku do trybu single player, co więcej - niektórych z dostępnych teraz w ogóle nie było! Dokładne opisy poszczególnych mocy zawarte są w grze, warto jednak przedstawić kilka najczęściej stosowanych:

Dark Rage - to stan, w którym Mroczni Jedi zyskują na szybkości i sile kosztem własnego zdrowia (słowem: starwarsowy odpowiednik berserkera). Efekt ten jest czasowy i mija po upływie bądź określonego czasu, bądź w chwili, gdy pula zdrowia spadnie do jednego punkcika. Od tego momentu zdrowie zaczyna powracać, postać zwalania jednak zarówno ruchy, jak ciosy. Mimo to Dark Rage jest bardzo chętnie wykorzystywany w pojedynkach, a przeciwnik używający wprawnie comb Force Speed i Dark Rage staje się niemal niepokonany.

Najprostszą strategią jego pokonania jest więc... przeczekać i atakować w chwili, gdy Dark Rage go opuści.

Force Drain - wysysanie Mocy z przeciwnika. Użyteczne zwłaszcza wtedy, gdy opowiedziałeś się po Ciemnej Stronie Mocy, gdyż przywraca zdrowie.

Force Protect - tarcza Mocy. Sprawia, że przyjmowane uszkodzenia odejmowane są najpierw z puli potencjału Mocy, następnie zaś - zdrowia.

Jedi Mind Trick - sztuczki Jedi. Sprawiają, że stajesz się niewidzialny; w zależności od poziomu opanowania mocy: dla jednej osoby, dla wszystkich osób w twoim polu widzenia, dla wszystkich osób w ogóle. W tym ostatnim przypadku może zobaczyć cię jedynie osoba majaca Force Seeing na poziomie trzecim. Walka niewidzialnym bohaterem przydaje się zwłaszcza w grach typu Capture the flag, gdy niezbędne jest przeniknięcie do bazy przeciwnika, jednak także w zwyczajnym Free for all może okazać się przydatna. Gracze generalnie pomijają przy tworzeniu postaci Force seeing, a fakt, że widać jedynie miecz, sprawia, iż trudno trafić jego niewidzialnego właściciela.

W trakcie walki zespołowej, np. CTF, przydatne są również Team healing oraz Team energize.

Pamiętaj jednak, że nawet postać idealnie dopasowana do twoich potrzeb nie przesądza o zwycięstwie. Może okazać się, że zanim zdążysz rozwinąć i wykorzystać wyuczone moce, ktoś wcale z nich niekorzystający wygrywa w 9 na 10 pojedynków dzięki mistrzowskiemu opanowaniu miecza. Z tego też względu warto poznać niektóre jego tajniki.

2. Ciosy specjalne mieczem

Miecz świetlny, jedyna broń i symbol Jedi także w świecie stworzonym przez Raven, szybko staje się - w zdecydowanej większości pojedynków - bronią z wyboru. Raven opracowało bowiem system tyleż prosty, co finezyjny. Rodzaje zadawanych ciosów bazują na diagramie ośmiu kierunków, do których dochodzi ruch lub jego brak i rodzaj stylu, jakim aktualnie walczysz (3 różne style walki: szybki, pośredni, mocny). Warto jednak pamiętać, że istnieją ciosy łączone, np. cofnięcie i niemal natychmiast po tym wyprowadzenie ciosu w trakcie przesuwania się bokiem sprawią, że cięcie wyjdzie z piruetu.

Każdy ze stylów ma mocne i słabe strony. Co ciekawe - wbrew temu, co można by myśleć, nie jest tak, że najbardziej skutecznym sposobem walki jest wybór stylu, jaki prezentuje przeciwnik. Nie - jeśli on walczy stylem mocnym (wysokim) - zmień na szybki (niski) tak, by móc trafiać go, nim on zdąży wyprowadzić cios. Jeśli on walczy średnim - zmień na mocny, by przebijać się przez jego zastawę. Ogólnie schemat użyteczności stylów w stosunku do innych prezentuje się następująco:

niebieski <- żółty <- czerwony <- niebieski

Mimo to pamiętaj, że pewne niedogodności (czyt. powolne wyprowadzanie ciosów) jest niwelowane mocą szybkości, najogólniej jednak reguła ta sprawdza się.

Każdy styl walki ma także 'special move', czyli cios niedostępny w innych stylach. I tak dla:
1. pośredniego stylu (żółty) jest to cięcie w locie ponad przeciwnikiem; uzyskujesz je wciskając atak, przód i skok,
2. szybkiego stylu (niebieski) jest to cięcie od dołu; uzyskujesz je z pozycji kucznej, wciskając przód i atak,
3. mocnego stylu (czerwony) jest to cięcie w dół w locie; uzyskujesz je, wciskając przód, atak i skok.

W każdym ze stylów istnieje dodatkowo cios w tył, dostępny wyłącznie wtedy, gdy przeciwnik znajduje się tuż za tobą. Wtedy wciśnij tył i atak, by pchnąć mieczem w tył. Warto wyuczyć się tego ciosu także z tego względu, że jest niemal niemożliwy do zablokowania.

3. Elementy akrobatyki

Walki w Jedi Outcast to ciągły ruch i nieustanne zmiany pozycji. Warto nauczyć się kilku akrobacji, dzięki którym możesz uzyskać lepszą pozycję niż przeciwnik i wykorzystać ją przeciw niemu.

Pierwsza propozycja to niekoniecznie akrobacja, jednak z uwagi na swą użyteczność...

Wychylanie się za narożniki
Wbrew temu, co powszechnie sądzi się, w grze dostępna jest funkcja wychylania się za narożniki. Uzyskujesz ją, wciskając klawisz "użyj" i następnie klawisz odpowiedzialny za ruch bokiem (strafe). Wychylając się nie możesz strzelać, jednak możesz używać mocy.

Przewrotka (w przód, na boki, w tył)
Przewrotkę (fikołek) uzyskujesz, wciskając równocześnie klawisz "przykucnij" (crouch) i klawisz odpowiedzialny za ruch w przód, w tył, na boki bądź po prostu "kucnij" w ruchu.

Bieganie po ścianach
Słynne chodzenie po ścianach uzyskasz, biegnąc przy ścianie i wciskając oraz przytrzymując klawisz odpowiedzialny za skok. W ograniczonym stopniu możesz wpływać na ruch bohatera. Pamiętaj też, że biegnąc możesz walczyć!
Uwaga: niezbędne jest opanowanie Force jump na co najmniej poziomie drugim.

Odbicie od ściany z saltem (w tył, na boki)
Odbicie się od ściany osiągasz, nabiegając na ścianę i dwukrotnie, bardzo szybko wciskając klawisz odpowiedzialny za skok (szybkość jest wymagana, aby pierwsze wciśnięcie nie zostało zinterpretowane jako Force jump). Bieg wprost na ścianę spowoduje odbicie się od niej saltem w tył, naparcie na nią bokiem - salto w bok. Opanowanie tej umiejętności przydaje się zwłaszcza, gdy jesteś goniony - dzięki odbiciu bowiem lądujesz za plecami przeciwnika, który zwykle nie jest w stanie zablokować wyprowadzonego przez ciebie ciosu.
Uwaga: niezbędne jest opanowanie Force jump na co najmniej poziomie drugim.

Kopnięcie (na wprost, bokiem)
Kopnięcie jest, najprościej mówiąc - obiciem od ściany z saltem, w którym w miejscu ściany znajduje się przeciwnik. Udane kopnięcie, prócz niewielkich obrażeń, przewraca przeciwnika, czyniąc go łatwym celem kolejnego, śmiertelnego już ataku. Podobnie jak standardowe odbicie od ściany, wymaga opanowania Force jump na co najmniej poziomie drugim.

Wstawanie
Standardowo - podnosisz się z ziemi, wciskając klawisz skoku (wielokrotne wciśnięcie sprawia, że wstajesz szybciej) bądź ataku. Nie każdy jednak wie, że można także wstać w nieco bardziej spektakularny sposób: wciskając przód i natychmiast dwukrotnie skok. Dodatkowo bezpiecznym sposobem wydostania się spod spadającego ostrza jest wyturlanie się, uzyskiwane przez wciśnięcie klawisza kierunku i przycisku odpowiedzialnego za przykucnięcie (crouch).

Zakleszczenia mieczy
Tak jak w trybie single player, tak i w mutliplayerze w czasie pojedynków czy "wyzwań" (challenge) dochodzi do zakleszczeń mieczy. To dobra okazja, by wytrącić przeciwnika z równowagi bądź zmusić do opuszczenia gardy. W pojedynkach siłowych zwyciężasz, wciskając jak najszybciej klawisz ataku (możesz także pomóc sobie za pomocą Force push).

Na koniec - nie zrażaj się niepowodzeniami i nieustannie ćwicz! Tylko ćwiczenie czyni mistrza.



ACTION TIPS BONUS

Pamiętaj, że korzystając z mocy pchnięcia, możesz "zawracać" wystrzeliwane w twoim kierunku rakiety.

W miejscu, w którym zostaniesz zaatakowany, jest szyb wiodący w górę. Wskocz po rurach i przejdź do niebieskiej sali z cylindrycznym urządzeniem pośrodku oraz chodniczkami wiodącymi w górę. Wskakuj po nich (uważaj na promienie), by dostać się do drzwi i następnie - przechodząc przez jeszcze jedną salę - do samego rdzenia reaktora.

Idź wzdłuż reaktora, korzystając z korytarzy technicznych po jego bokach aż do dużej sali z **59**. Znalazłszy się w niej, skieruj się w stronę otworu zaznaczonego na **59** kolorem zielonym. Wyeliminuj przeciwników i przejdź przez drzwi, by znaleźć się w długim korytarzu z wahadłami. Ich dotknięcie oznacza natychmiastową śmierć, warto więc korzystać z mocy szybkości, przede wszystkim zaś - quick save'ować przed każdą próbą ich przeskoczenia. Uważaj też, gdyż w połowie czeka na ciebie Reborn Jedi, a na platformie naprzeciw ustawione są trzy działka strażnicze.

W przyległej ogromnej sali ustaw się w narożniku pomieszczenia i blokuj strzały tak długo, aż strzelający wyeliminują się własnymi rykoszetami. Następnie zeskocz na prawo i wskocz na okrągłą platformę. Użyj znajdującego się na niej przełącznika i niemal natychmiast po tym, jak ruszy, zeskocz na którąś z prowadnic przy ścianie. Przejdź po nich, eliminując z pomocą disruptora szturmowców po drugiej stronie sali - i wjedź windą. (Za kratką przy chodniczku po drugiej stronie platformy z windą ukryto **SECRET AREA**.)

Przejdź chodniczkiem do drzwi wiodących do centralnej wieży. Wjedź windą i przełącz przełącznik przywracający zasilanie windy poniżej. Dwukrotnie zjedź. Na dole będzie na ciebie czekać czterech oficerów i Reborn Jedi. Podnieś pozostawiony przez oficera Imperial Security Key i wróć do drzwi na górze.

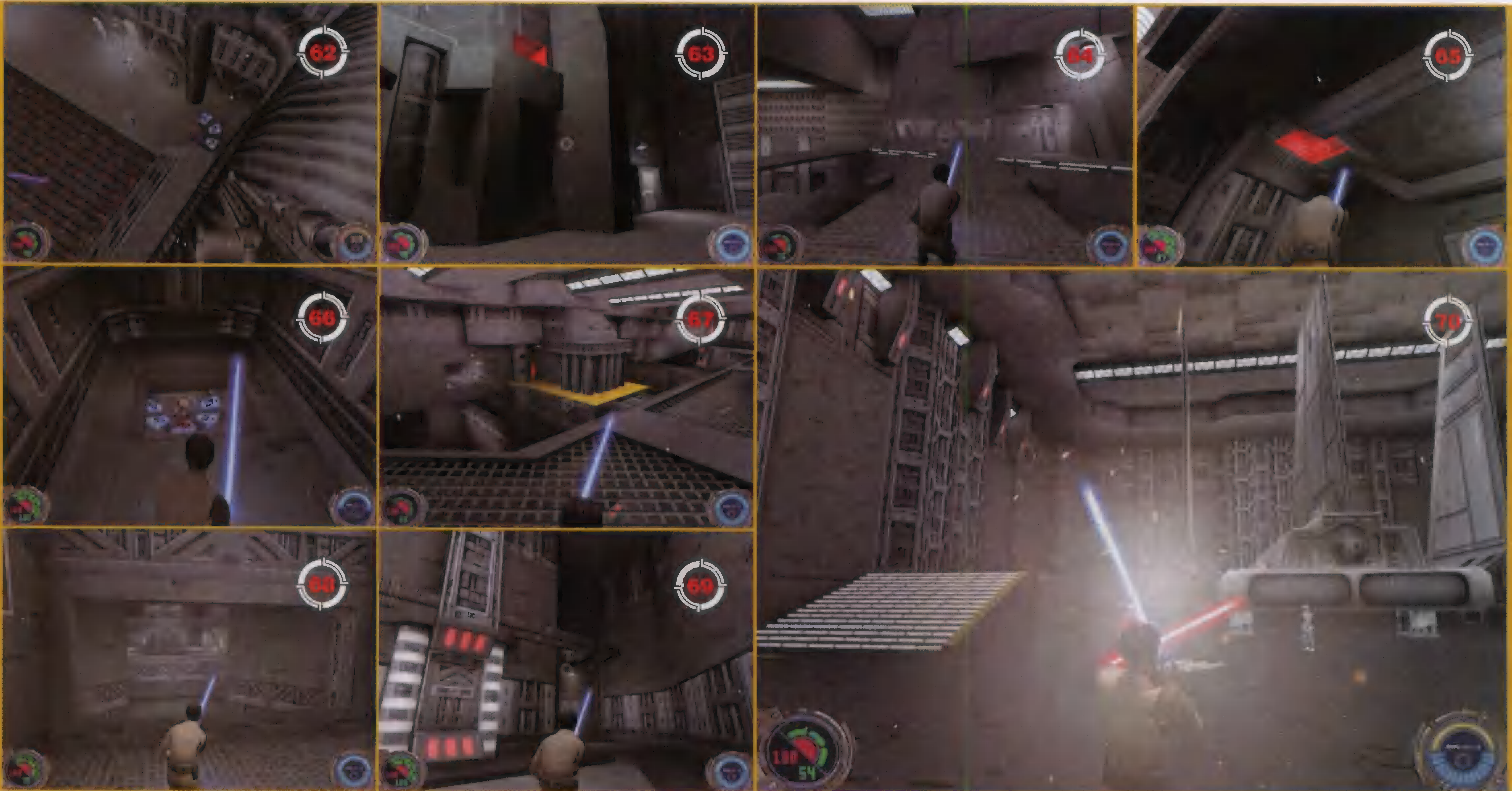
6.4. cairn_dock1

Doki to poziom, którego większą część będziesz zmuszony pokonać bez zaalarmowania wrogów. Na szczęście nie oznacza to, że nie możesz walczyć - są przynajmniej dwa miejsca, które możesz pokonać w dotychczasowym stylu.

Przejdź przez grodzie po prawej i znajdującą się za nimi salę na okrągłą arenę z platformami. Tu po raz pierwszy będziesz mieć styczność z Shadow Troopers - adeptami Mocy uzbrojonymi w miecze świetlne i wyposażonymi w pancerze z cortosis - minerału przerywającego obwód energetyczny mieczy (w grze - na szczęście - nie jest to prawdą). Pokonawszy ich (są niewiele lepsi od standardowych Reborn Jedi), skieruj się do drzwi po przeciwnej stronie sali. Weź Imperial Security Key i wróć na początek etapu. Tu otwórz zamknięte dotąd drzwi (po prawej) i idź do chwili, gdy Kyle uzna, że nie jest w stanie przedrzeć się przez tak dużą liczbę wrogów.

Wejdź do dużego, zastawionego skrzyniami magazynu i poruszając się w pozycji kucznej (możesz też korzystać z mocy szybkości), przejdź w tunel wentylacyjny ukazany na **60**. Przejdź nim do końca, w pobliże windy, która zawiezie cię na górę. Zeskocz na wąski gzyms widoczny na **61** i wciąż w pozycji kucznej wejdź w tunel znajdujący się za załomem. Znajdziesz się tuż przy konsolecie wyłączającej generator elektryczności nieopodal; zanim jednak zbliżysz się do niego, użyj mocy Mind Tricks na oficerze po prawej. Następnie spiesząc się, użyj przełącznika na konsolecie, wróć na gzyms, zeskocz i biegnij, wykorzystując moc szybkości między generatorami do miejsca z konsoletami. Zabij oficerów i przejdź do kolejnej dużej sali.

Tu nie musisz się obawiać alarmu - jego włącznik jest zepsuty. Wyeliminuj więc wszystkich przeciwników i weź znajdujący nieopodal włącznika Im-



perial Security Key. Otwórz nim pobliskie drzwi i skieruj do windy.

Na górze wykorzystaj przełącznik na konsolecie, by opuścić widoczną przez okno windę i w ten sposób usunąć przeciwników z następnej sali. Przedostań się do niej i przejdź do drzwi po jej drugiej stronie. Miń korytarz z naelektryzowanym przewodem i korzystając z mocy szybkości, przebiegnij na drugą stronę sali z żołnierzami po lewej. Wskocz na generator i zeskocz po jego drugiej stronie. Tu, ponownie korzystając z mocy szybkości, wyeliminuj wszystkich przeciwników, zanim którykolwiek z nich uruchomi alarm (**62**).

Miń kolejny korytarz z naelektryzowanym przewodem - znajdziesz się w korytarzu przylegającym do sali z kilkoma oficerami. Przejście przez nią w standardowy sposób graniczy z cudem, możliwe jest jednak wykorzystanie drogi awaryjnej. (W korytarzu, za kratą na platformie i wysoko nad ziemią, niemal dokładnie naprzeciw wejścia do sali znajduje się **SECRET AREA**.)

Przez **salę z alarmem** przejdź, skacząc z lampy na gzyms do otworu zaznaczonego na **63** kolorem czerwonym. Stąd, poruszając się w kucki, wejdź do sali i użyj przełącznika po lewej stronie wejścia, dzięki czemu wszystkie światła w sali zostaną wyłączone. Teraz, pamiętając o tym, że masz tylko kilka sekund, wykorzystaj moc szybkości, zeskocz i biegnij do drzwi po przeciwnej stronie sali.

W kolejnej sali czeka na ciebie Reborn Jedi i dwóch oficerów, którzy na twój widok ruszą w kierunku dwóch różnych włączników alarmu - tych wyeliminuj w pierwszej kolejności. Następnie - już po pokonaniu adepta Mocy, skieruj się w stronę pobliskiej windy. Na górze, po przejściu na drugą stronę mostka Doomgivera (**64**) przejdź przez drzwi.

Po scence walki Skywalkera z Desannem poziom zakończy się.

7.1. doom_comm

Z mostka, na którym rozpocząłeś (napastników możesz eliminować, blokując ich strzały, przewracać ich korzystając z pchnięcia bądź rozbrajać i przyciągać dzięki pociągnięciu), przejdź do windy i zjedź jeden poziom. Po drugiej stronie centralnej kolumny znajduje się konsoleta otwierająca pierwsze z grodzi (uwaga na działka automatyczne na suficie). Miń oba, by dostać się do kolejnej windy wiodącej w dół (uwaga na czającego się w niej Reborn Jedi).

W pomieszczeniu z trzema parami drzwi te po prawej wiodą do niewielkiego pomieszczenia, gdzie w suficie znajduje się kratka wiodąca do **SECRET AREA**. Za drzwiami, niemal w identycznej do poprzedniej sali, również znajduje się kratka (**65**). Korytarzykiem przejdź do miejsca ukazanego na **66** i zeskocz. Otwórz zamknięte dotąd drzwi i ustaw się przy konsolecie - użyj jej, by móc kontrolować jednostki R5.

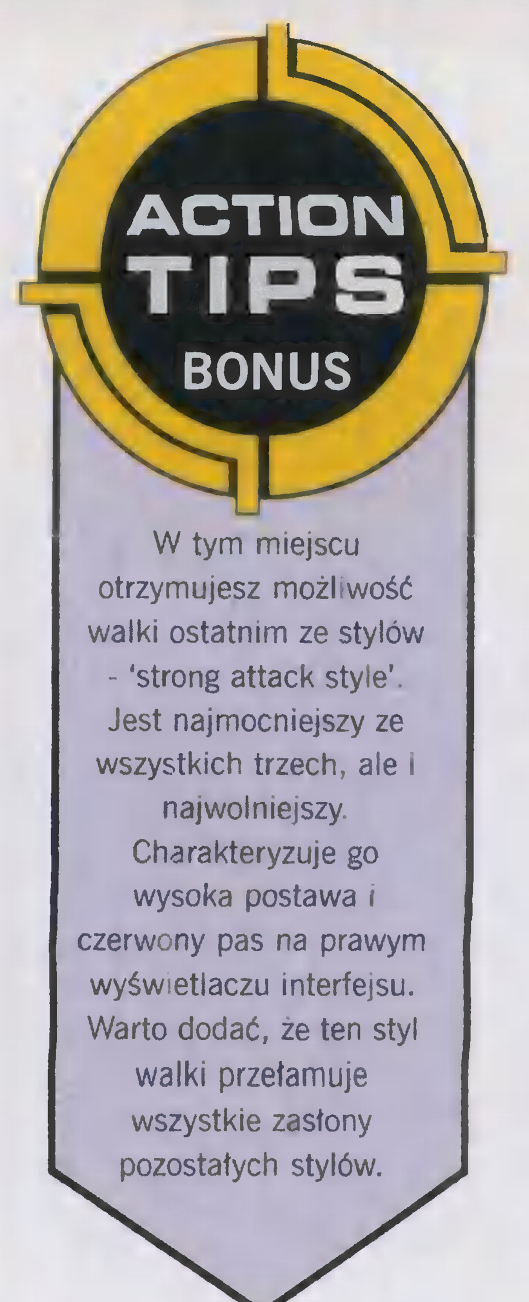
Kierując R5, przejedź do sąsiedniej sali i skieruj się w lewo przez niewielki otwór zablokowany polem siłowym. Jedź do miejsca, w którym przy drzwiach prócz szturmowca stoi ciemna jednostka C3 i użyj znajdującego się za nią przełącznika. (Możesz, jeśli chcesz, używać kolejnych R5, by otwierać niewielkie skrytki we wszystkich salach tego poziomu. Możliwe jest także otwarcie drzwi po prawej stronie statku.) Uczyniwszy to, wróć do Kyle'a i przejdź nim przez otwarte już grodzie do windy wiodącej w dół.

Toruj sobie drogę do miejsca ukazanego na **67**. Przeskocz na zaznaczoną na żółto platformę - za rurami zobaczysz otwór i korytarz wiodący do zamkniętej dotąd części statku (we wnęce po lewej stronie platformy znajduje się druga **SECRET AREA**; na **67** zaznaczona jest kolorem czerwonym). W pomieszczeniu, w którym pojawisz się, tym z konsoletą przy oknie z widokiem na salę z platformą - uaktywnij wszystkie cztery przełączniki, przywracając tym samym zasilanie kolejek łączących odległe sekcje statku.

Przywrócenie zasilania wymaga ok. 20 precyzyjnych skoków. Będziesz musiał odnaleźć konsolety z właściwymi symbolami (wciśnij Tab, by zobaczyć, o jakie symbole chodzi) i uaktywnić je. Zacznij od najniższego, niebieskiego poziomu i szukaj w "pudełkach" niemających bezpośredniego połączenia z innymi: niebieska konsola znajduje się w najdalszym na wprost od windy, zielona - po prawej obok windy, niebieska - po lewej obok windy. Warto także po każdym udanym skoku zapisywać stan gry.

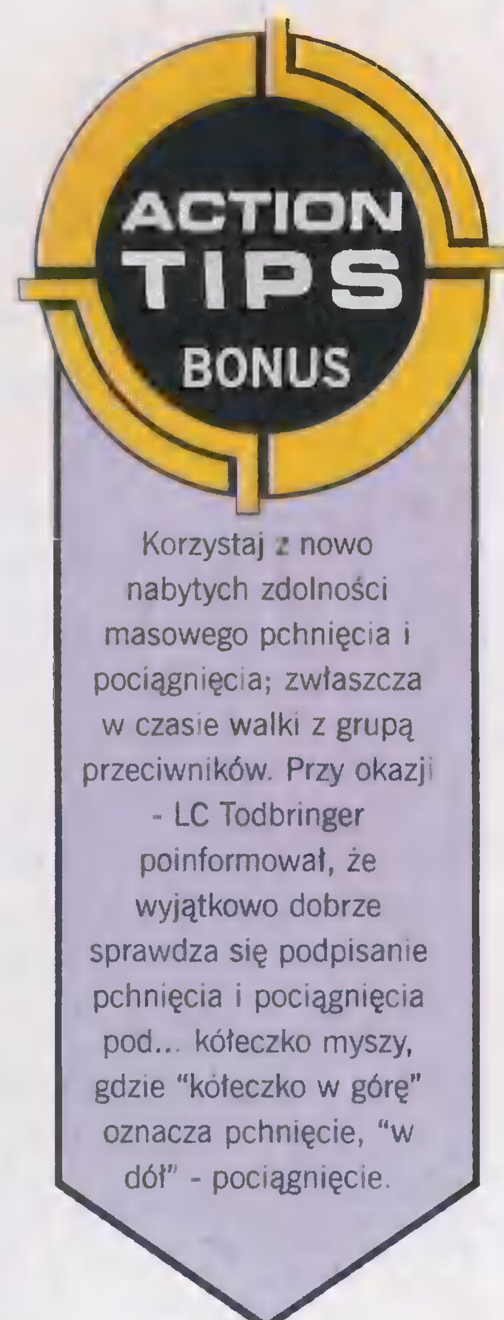
Wróć do sąsiedniej sali i korzystając z wcześniej niedostępnych drzwi, wsiądź do wagonika kolejki. Kiedy ponownie zatrzyma się, wysiądź i utoruj sobie drogę do sali ukazanej na **68** (Imperial Security Key niezbędny do otworzenia drzwi znajdziesz przy oficerze). Znalazłeś się w centrum komunikacyjnym Doomgivera, jednak zanim będziesz mógł połączyć się z dowódcą Rogue Squadron, niezbędne będzie ustawienie właściwego pasma. Przejdź przez którekolwiek z drzwi - za nimi, we wnęce znajdziesz windę, która zawiezie cię w dół.

Po znalezieniu i podświetleniu wszystkich trzech symboli (w jednym z niebieskich pudełek znajduje się ostatnia **SECRET AREA**) wróć windą na górę i uaktywnij je, korzystając z konsolet w trzech zbiegających się pomieszczeniach. Użyj głównego ekranu panelu komunikacyjnego i - już po rozmowie - przejdź przez zamknięte dotąd drzwi w sali ze zbiegającymi się pomieszczeniami.



W tym miejscu otrzymujesz możliwość walki ostatnim ze stylów - 'strong attack style'. Jest najmocniejszy ze wszystkich trzech, ale i najwolniejszy. Charakteryzuje go wysoka postawa i czerwony pas na prawym wyświetlaczu interfejsu. Warto dodać, że ten styl walki przełamuje wszystkie zasłony pozostałych stylów.





Korzystaj z nowo nabytych zdolności masowego pchnięcia i pociągnięcia; zwłaszcza w czasie walki z grupą przeciwników. Przy okazji - LC Todbringer poinformował, że wyjątkowo dobrze sprawdza się podpisanie pchnięcia i pociągnięcia pod... kółeczko myszy, gdzie "kółeczko w górę" oznacza pchnięcie, "w dół" - pociągnięcie.

7.2. doom_detention

Miń pierwszą salę, ignorując zamknięte na Imperial Lock drzwi po lewej (wiodą one do salki z Shadow Trooperem i urządzenia kontroli działek). Wyeliminuj przeciwników w kolejnym hangarze i przejdź przez obecne po jego drugiej stronie grodzie. Stąd kieruj się w lewo i przejdź przez drzwi po prawej. Znajdziesz się w niewielkim pomieszczeniu z widokiem na kolejny hangar. Użyj przełączników na konsolecie, by usunąć (w dość drastyczny sposób) przeciwników. Następnie ponownie włącz pole siłowe i wróć do hangaru, który minąłeś. Zjedź windą pośrodku. (We wnęce za windą znajduje się **SECRET AREA**.)

Przejdź korytarzem w kierunku dużej sali z zawieszonymi myśliwcami TIE i kilkoma działkami automatycznymi na suficie. Skorzystaj z windy, by dostać się na chodniczek biegnący wokół sali i użyj przełącznika w pomieszczeniu kontrolnym. Następnie nowo otwartym korytarzem przejdź do windy, która zawiezie cię do oczyszczonego wcześniej hangaru. Miń kolejny hangar (powtarzając manewr z otwieraniem i zamykaniem pola siłowego hangaru) i kontynuuj aż do miejsca ukazanego na **69**. Tu rozbij kratkę ponad rurami (powyżej znajduje się otwór wiodący do kolejnej **SECRET AREA**), by przejść w niskie pomieszczenie ponad dużą, wypełnioną przeciwnikami salą.

Czeka cię trudna walka (część ze szturmowców nosi wyrzutnie rakiet i flachette), jednak korzystając z mocy szybkości i pociągnięcia, nie powinieneś mieć problemów. Po walce podnieś wszystkie klucze i skieruj się do windy. Kontynuuj do chwili, gdy - po walce z Shadow Trooperem - staniesz w drzwiach hangaru z białym wahadłowcem imperialnym (**70**). Tu czekać cię będzie dwóch Reborn Jedi i kilku szturmowców.

Po wyeliminowaniu wszystkich przeciwników skieruj się po rampie do drzwi po lewej stronie hangaru. W sali za nimi użyj mocy mind tricks na oficerze po drugiej stronie szyby i przejdź do celu. (W pierwszej po prawej, za uszkodzonym fragmentem ściany kryje się ostatnia **SECRET AREA**.)

Ostatnią rzeczą po uwolnieniu Jan i zabiciu oficera będzie przejście do drzwi po drugiej stronie hangaru z wahadłowcem. Podchodź do kolejnych przełączników i przytrzymuj (!) je do chwili, gdy umilknie odgłos kroków Jan zmierzającej do następnych.

7.3. doom_shields

W chwilę po rozpoczęciu poziomu znajdziesz się w ogromnej, okrągłej sali z chodniczkiem wokół niej. Wyeliminuj znajdujących się tu szturmowców i korzystając z drzwi po lewej stronie, przejdź w korytarz biegnący równolegle do chodniczka. Zniszcz wszystkie roboty bojowe (stosując taktykę napierania, nie walcząc) i przejdź korytarzem do końca, do schodów wiodących do sali z przełącznikiem. Użyj przełącznika, tworząc pomost między chodniczkiem a centralną budowlą sali (**71**) i wróć na chodniczek (po drodze zostaniesz zaatakowany - pamiętaj o mocy pociągnięcia).

W centralnej budowli, w okrągłej sali weź Imperial Security Key i wróć do drzwi naprzeciw pomostu. Tu, po prawej stronie korytarza łączącego chodniczek i równoległy doń korytarz, znajduje się pomieszczenie kryjące przycisk, który otwiera klapy w centralnej budowli (**72**). Wróć do niej i zeskocz do szybu (drugi od wejścia po lewej). Przejdź korytarzem do końca i "pchnij" klapę, by wyjść na zewnątrz. Idź do miejsca ukazanego na **73** i wskakuj po kolejnych chodniczkach (uważaj - są zaminowane, więc mierz w środek tego dłuższego).

W pomieszczeniu przylegającym do chodniczka rozbij szybę i zeskocz. Wyeliminuj dwóch Reborn Jedi i skorzystaj z windy w sąsiednim pomieszczeniu (warto też uzupełnić energię). Następnie miń pomieszczenie z dwoma robotami bojowymi - znajdziesz się w pomieszczeniu generatora tarcz.

Rzutami miecza niszcz czerwone przewody (na **74** zaznaczone dodatkowo czerwoną obwódką) i następnie niechronione ramiona generatora. Po zniszczeniu wszystkich czterech zmuszony będziesz stoczyć walkę z gospodarzem Doomgivera - admirałem Galakiem Fyyarem.

Walka z Fyyarem nie należy do trudnych, nawet mimo że przez cały czas skryty jest polem siłowym. Jest jednak bardzo wolny, więc wykorzystując moc szybkości, możesz krążyć wokół niego, kryjąc się w razie potrzeby za filarami. Używając wyrzutni rakiet bądź flachette pozbaw go pola siłowego i następnie - blasterem - odstrzel mu czerwoną antenę ponad głową. Pozbawiony generatora pola Fyyar padnie po kilku ciosach mieczem świetlnym.

Pokonanie Fyyara nie oznacza jednak końca kłopotów na pokładzie Doomgivera. Wyłączenie tarcz ochronnych statku umożliwiło atak eskadry Rogue'ów i dalsze uszkodzenia, m.in. generatorów pola grawitacyjnego statku. Odtąd więc twoje poruszanie się nim przypominać będzie nurkowanie pod wodą... (We wnęce ponad generatorem znajduje się jedyna na tym etapie **SECRET AREA**.)

Skieruj się w stronę wyjścia (korzystaj z mocy szybkości, by zyskać czas na przedostanie się obok płomienia) i następnie do szybu windy. Wydostanie się z niego przez otwór wyjściowy jest utrudnione przez wyładowania elektryczne, jednak jeśli poruszasz się odpowiednio wolno i w pozycji kucznej - nie niemożliwe. Nieco trudniej jest bezpiecznie przedostać się przez korytarz zaznaczony na czerwono na **75**. Używając mocy szybkości, przepłyń do jego wyjścia i następnie - przez salę z chodniczkami - w korytarz biegnący równolegle do okrągłej sali. Uszkodzenia statku zablokowały go - wróć jednak doń po krótkiej wizycie w okrągłej sali. Na przedłużeniu ko-





ACTION TIPS BONUS

Bagna są poziomem wyjątkowym nie tylko ze względu na niespotykaną grafikę. Sporą część planszy zalewa woda, w której - w przeciwieństwie do pierwszego Jedi Knighta - miecz przestaje działać. Najprawdopodobniej wyłącza go sam Kyle, by nie dopuścić do tego, co zdarzyło się młodemu Obi-Wanowi na Naboo - usmażenia baterii, niemniej należy ponownie go włączyć po wydostaniu się na suchy ląd.

lejnego łącznika znajduje się obszar końca poziomu.

8.1. yavin_swamp

Eliminując poukrywanych w bagnach Swamp Trooperów, kieruj się w stronę przejścia po skałkach, na których czekać będzie dwóch Shadow Trooperów. W następnej kotlince skieruj się w prawo, by ostatecznie dotrzeć do miejsca katastrofy jednego z lądowników. Tu, tuż obok niewielkiego wodospadu znajduje się słabo widoczne przejście do kolejnego obszaru bagien. (Miejsce to ukazuje obrazek **76**.)

Kieruj się przez kolejny skalny przesmyk (stąd po kilku skokach możesz dostać się do ukrytej w skalnej wnęce **SECRET AREA**) w prawo, do miejsca, w którym ujrzysz mury Akademii Jedi. W murze znajduje się wejście do korytarza prowadzącego do kolejnej części poziomu. Uważaj: w nim kryje się dwóch Shadow Trooperów. (Pod wodą na prawo od wyjścia z korytarza znajduje się kolejna **SECRET AREA**.)

Kieruj się w lewo do miejsca ukazanego na **77**. Ścieżki na wprost łączą się, ścieżka po lewej zaś zawiedzie cię wprost do miejsca, w którym zostaniesz zaatakowany przez AT-ST. Kontynuuj, eliminując następnych przeciwników - do miejsca, w którym ujrzysz lądownik. Wejdź do jego wnętrza, by zakończyć poziom.

Prostym sposobem na **pokonywanie AT-ST** jest ustawienie się naprzeciw nich - na otwartej przestrzeni, tak, by być dobrym celem dla jego strzelca i zawracanie mocą pchnięcia wystrzeliwanych w twoją stronę rakiet. Po kilku strzałach AT-ST legnie u twych stóp.

8.2. yavin_canyon

Kanion jest najbardziej liniowym poziomem w grze. Twórcy gry umożliwili tu kierowanie AT-ST, jednak - jak się zdaje - znacznie łatwiej jest przedzierać się przezeń tak jak dotychczas. Warto też pamiętać, że najprostszą taktyką pokonywania kolejnych odcinków kanionu jest korzystanie z mocy szybkości oraz ignorowanie przeciwników.

Na górze lądownika znajduje się pierwsza **SECRET AREA**. Po zebraniu przedmiotów zeskocz i miń AT-ST (możesz także wskoczyć nań i kierować nim) - za zakrętem kanionu zostaniesz zaatakowany przez szturmowców. Blokuj ich strzały, dopóki nie wybiją się rykoszetami. Następnie kieruj się w stronę otwartej przestrzeni (możesz skorzystać z tunelu w skałach po prawej stronie) i zielonych ruin (**78**). (Wewnątrz nich, na platformie powyżej znajduje się **SECRET AREA**; można również dotrzeć do niej, skacząc po skalnych półkach na ścianie nieopodal platformy z działami laserowymi.) Najprostszym sposobem minięcia tego obszaru (i czających się tu AT-ST i Shadow Troopera) jest bieg w prawo z aktywną mocą szybkości.

W podobny sposób pokonaj kolejny fragment kanionu. (Na skałach nieopodal platformy z działami laserowymi znajduje się ostatnia **SECRET AREA**.) Kontynuuj do miejsca, w którym rozdziela się - i wybierz drogę na wprost, by dotrzeć ostatecznie do otwartego lądownika i niedługo potem - do skalnego uskoku z wejściem do jaskiń. Tu czekać cię będzie walka z pojedynczym Shadow Trooperem. Po jego pokonaniu wskocz do jaskini i zeskocz w znajdujący się w niej szyb.

8.3. yavin_courtyard

Miń skalną grotę i hangar (tu uważaj na szturmowców wyposażonych w wyrzutnie rakiet). W następnej sali, na skalnej półce ponad wejściem czeka dwóch szturmowców z flachette - najłatwiejszym sposobem, by się ich pozbyć, jest podskoczenie i "pociągnięcie" ich w dół. Kontynuuj do miejsca, w którym po raz pierwszy zobaczysz walkę Jedi z Reborn Jedi.

W przyległej sali - ponownie - będziesz zmuszony pomóc młodym adeptom Mocy. Następnie wskocz w uszkodzoną oszkloną galeryjkę powyżej (**79**) i wyeliminuj zaczajonego w niej szturmowca. Walcząc z Reborn Jedi w następnej sali, staraj się zachować przy życiu obu pomagających ci Jedi - przydadzą się za chwilę. Następnie przejdź przyległym korytarzem na dziedziniec i tam, z pomocą adeptów, pokonaj wszystkich czterech napastników (przydatna jest tu walka mieczem w wysokiej pozycji oraz lightning, który jest w stanie objąć wszystkich przeciwników naraz i nie razi przy tym sprzymierzeńców).

Przejdź przez pobliskie drzwi na kolejny dziedziniec i wyeliminuj obu Shadow Trooperów. Następnie idź w ślad za Desannem.

8.4. yavin_final

Swoje pierwsze kroki ostatniego rozdziału tej księgi rozpocznij od zejścia i zniszczenia blokady z kamieni. Następną salę miń biegiem i kiedy tylko usłyszysz śmiech Desanna, wskocz na platformę po jej prawej stronie. Na rozwidleniu korytarza (drogę w lewo zasłania iluzoryczna ściana) skręć w prawo i podreperuj osłabione tarcze, następnie wróć na rozwidlenie i przejdź przez ścianę.

Chodniczek, w jakim się znajdziesz, cyklicznie wypełniają płomienie. Miń je, gasząc je pchnięciem (tak jak na obrazku **80**) i kontynuuj do miejsca, w którym stanie przed tobą... trzech Desannów! Stąd skieruj się w lewo (droga w prawo kończy się szybem za iluzoryczną ścianą, droga na wprost zaś - lustrem). Korytarz, w jakim się znajdziesz, wiedzie w dół i kończy płomieniami, które zgasisz, niszcząc mieczem rurę z wodą pod sufitem.

Zeskocz i pchnij wszystkie trzy widoczne płyty. Następnie idź na wprost do końca i obróć się w lewo - po lewej stronie korytarza, przed tobą znajduje się czwarta płyta. Pchnij ją i przejdź nowo otwartym korytarzem do miejsca, w którym drogę przegrodzą ci przesuwające się kamienne bloki. Miń je, korzystając z mocy szybkości i wejdź do sali, w której rozegra się ostateczny pojedynek.

Pokonanie Desanna oznacza koniec gry, pozostawiając jednak pytania, na które może odpowiedzieć ewentualnie dodatek.

Tymczasem jednak...
KONIEC

Bonus: kolorowe litery w imieniu. Aby wprowadzić kolor w nickname'ie, wciskaj ^# (czyli [Ctrl] + 6 i następnie cyfrę oznaczającą kolor) przed literą, którą chcesz zakolorować. Dostępne kolory to: 1. czerwony; 2. zielony; 3. żółty; 4. niebieski; 5. turkus; 6. różowy; 7. biały; 8. czarny. Przykład ^1A^7rtyi^8s.

Pokonanie Desanna

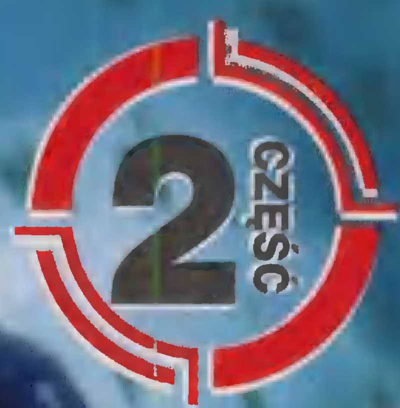
Pokonanie Desanna, nieco paradoksalnie, wydaje się łatwiejsze niż wcześniej Tavion. Paradoksalnie, gdyż jest niewątpliwie lepszy - korzysta nieprzerwanie z mocy, znakomicie włada mieczem. Jednak to, że i ty zdążyłeś nieco rozwinąć swe umiejętności od spotkania na Bespin oraz właściwości areny, na której toczy się walka, wyrównuje szanse.

Najprawdopodobniej sposobów na odniesienie zwycięstwa jest tyle, ilu graczy. Dlatego też przedstawię tylko dwa.

1. Wykorzystanie mocy szybkości i walka silnym stylem; sposób skuteczny, zwłaszcza gdy Desann rzuci w ciebie mieczem, odsłaniając się. Warto też pamiętać, że snop światła, jaki cyklicznie pojawia się w centrum sali, obdarza cię czasową nietykalnością (pojawienie się snopu możesz wywołać samodzielnie, "ciągnąc" płyty znajdujące po obu stronach sali, na galeryjce) - w przeciągu tych kilku chwil musisz zadać tyle ciosów, ile zdołasz.

2. Wykorzystanie (tu ponownie credit dla LC Todbringera) mocy błyskawic i nieustanne cofanie się z krążeniem wokół centralnego podestu i na przemian - strzelanie w Desanna i regenerowanie potencjału mocy tak długo, dopóki twój arcywróg nie padnie.

Masz ochotę na więcej modów, map, modeli, skinów? Polecamy strony:
http://www.jediknightii.net/
http://www.jk2files.com/
http://www.jedioutcastmaps.com/



Medal of Honor: Allied Assault

Czyli tam i z powrotem; jak to przejść i pozostać w jednym kawałku.

Producent: 2015
Dystrybutor: IM Group
Gatunek: FPS
Wymagania: PII 500, 64 MB RAM
Akcelerator: 16 MB





Medal OF Honor stał się największym przebojem w gatunku FPP ostatnich kilku miesięcy. Nic w tym jednak dziwnego. Gra zaoferowała nam bowiem niezwykle spójny, bogaty graficznie trójwymiarowy świat, w którym gracz nie czuł się jak niepokonany heros, a raczej jak zwykły żołnierz, rzucony na front II wojny światowej. Bogactwo przedstawionych w grze lokacji, dobrze wyposażony arsenał i zróżnicowane, rozbudowane misje, nawiązujące do filmów i książek militarystycznych, urzekły graczy na całym świecie. Zaletą gry jest także wciągający tryb gry na jednego gracza, co cieszy w czasach, w których producenci gier coraz mocniej stawiają na tryb multiplayer. W drugiej częci poradnika do tej gry znajdziecie opis trzech ostatnich kampanii, przedstawimy też kilka tajników i sekretów Medal Of Honor, o których na pewno nie wiedzieliście.

FRANCJA 2: BEHIND THE ENEMY LINES

4.1. Rendez vous with the Resistance

Cel misji: Uwolnić zestrzelonego pilota i doprowadzić go do kryjówki partyzantów.

Uwagi: Znów masz karabin Garanda (choć przydałaby się snajperka), ale na dodatek pistolet z tłumikiem. Nie ma dużego zasięgu, ale z odległości ok. 10 metrów i mniejszej jest zabójczo skuteczny... i nie alarmuje żołnierzy wroga. Staraj się mierzyć w głowę.

(01) Ledwo się ruszysz - po paru krokach trafisz na posterunek....

Nieco dalej zauważysz, że drogę przecina ciemna bruzda - to ślad, jaki wyorał lądujący przymusowo samolot. W głębi zauważysz wrak samolotu zwiadowczego, a obok niego dwóch panów w skórzanych płaszczach, zamierzających wykończyć pilota. Działaj szybko.

Z tyłu jest jeszcze jeden oficer. Uwolniony pilot szybko znajdzie gnata. Uważaj - jeśli zginie, jest po misji. Idźcie naprzód. Po jakimś czasie po lewej miniecie domek na lekkim wzniesieniu otoczony żywopłotem.

Na prawo od niego jest inny dom z wyraźnie oświetlonymi drzwiami.

A wokół niego paru Niemców. Wejdź do środka - w pokoju na wprost będzie dwóch panów, a w tym obok, po prawej - też. Tam apteczka i amunicja.

Wyjdź z domu drugimi drzwiami - ale uważaj na krzaki w pobliżu. Idź wzdłuż lewej ściany domu - trafisz na odsłonięte wejście do piwnicy.

Walnij od razu granat do środka. A potem wejdź i weź apteczkę oraz amunicję. Wyjdź, idź w prawo (wedle kompasu). Zaraz trafisz na kolejny posterunek.

Potem ostrożnie - na drodze czeka już trzech Niemców.

...A za nimi jeszcze trzech.

Teraz idziesz w miarę spokojnie, aż ujrzysz okopy z drewnianą obmurówką.

Patrz na krzaki po lewej stronie - siedzi tam jeden koleś.

Wykończ go i zrób save, bo będzie ciężko.

(02) Jest tu jedna, jedyna droga, jaką możesz iść - z kupą nieprzyjemnych niespodzianek (m.in. MG-42).

Tu po prostu nie ma metody - bo nie możesz kontrolować pilota, który uwielbia pchać się wprost pod lufy Niemców. To kwestia szczęścia, częstych save'ów... i kombinowania. Warto wspinać się na wzgórza (tam, gdzie to możliwe), włazić za ogrodzenia, szukać miejsc, w których strzela do nas możliwie mało ludzi.

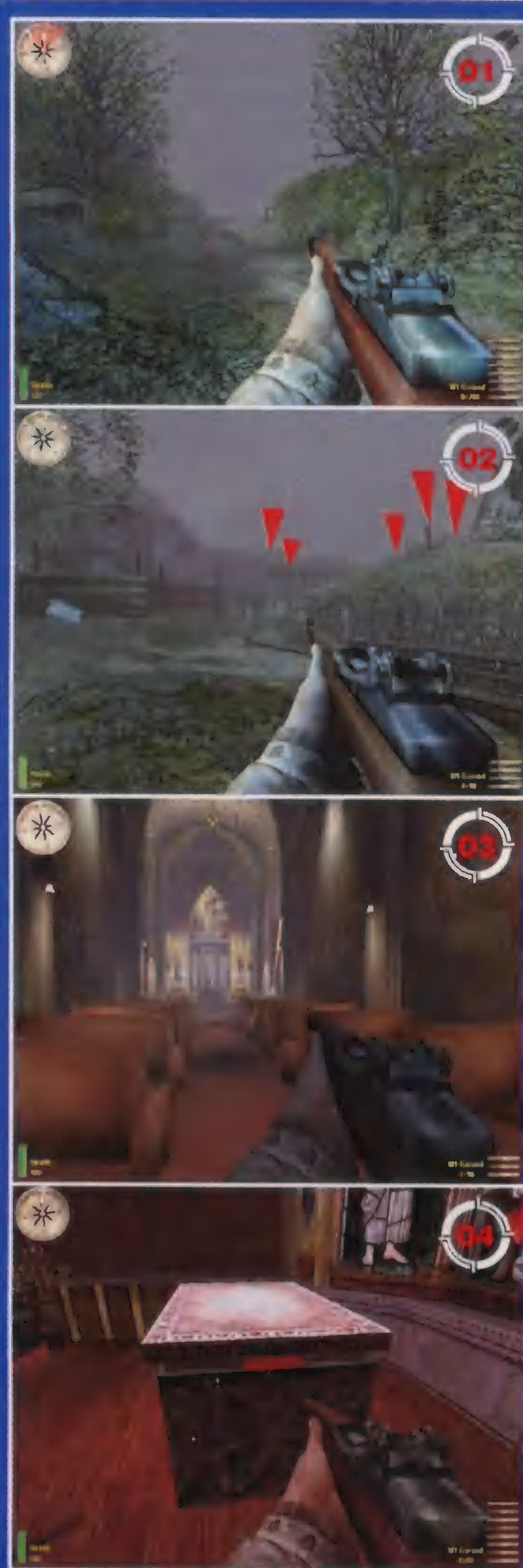
Szczególnie uważaj na ten ostatni MG - tzn. ten najbliższy kościoła, gdy tylko do niego podejdziesz, zza zakrętu wyskoczy ciężarówka pełna Niemców. Nie kombinuj za wiele - chwytaj za niego i rób, co należy zrobić.

(03) Gdy już jest po wszystkim - idź do kościoła. (Tu też warto zrobić save.) Kiedy tylko otworzysz drzwi, dostaniesz w nos serię od co najmniej dwóch Niemców (i oczywiście siedzą po dwóch różnych stronach nawy).

(04) Gdy już będzie po nich, idź do ołtarza i znajdź przycisk uruchamiający mechanizm.

Ołtarz odsunie się, otwierając tajne przejście. Właź do środka, bo czeka cię tylko jedna, ale za to miła niespodzianka.

Na końcu zatęchłego korytarzyka spotykasz całkiem sympatyczną panią (pannę?) partyzant. To już koniec misji...





4.2. Diverting the Enemy

Cel misji: Po pierwsze, dotrzeć do miejsca, gdzie "parkują" czołgi i zaminować 3 Tygrysy; po drugie - dostać się do centrum rozrządu małej stacji kolejowej, zaminować tor i skierować pociąg na tenże tor.

Widzisz, jak po twojej lewej stronie jedzie ciężarówka. Kicaj za nią (biegiem!), gdy przystanie na punkcie kontrolnym, zajdź od jej prawej strony (inaczej dostrzeże cię straż!) - i wskocz na pakę. Przejedź przez punkt kontrolny (nie musisz machać Niemcom, to w złym guście).

Gdy tylko wysiądziesz z ciężarówki, ujrzysz pierwszy czołg. Zaminuj go.

(05) Następny jest parę kroków dalej. Zaminuj go.

W pobliżu są dwa namioty, w jednym znajdziesz apteczkę. Idź w kierunku, który wskazuje maska ciężarówki - w ten sposób zaraz zauważysz trzeci czołg.

(06) Zanim go zaminujesz, zaplanuj, gdzie będziesz wiał, bo od podłożenia miny do eksplozji będziesz miał niewiele czasu. Zatem - mina i chodu.

Widzisz stanowisko bojowe za wrakiem trzeciego Tygrysa? Znajdziesz tam nie tylko amunicję, ale i niemiecką snajperkę. Bardzo się przyda!

Przeskocz przez te worki, znajdziesz się na torach kolejowych. Uważaj na psy!!!

Idź w prawo ze snajperką w ręku. Wytężaj wzrok, a wkrótce dostrzeżesz Niemca. Skasuj go - i idź dalej. Gdy tory zaczną się rozgałęziać, zwróć uwagę na wajchę znajdująca się przy nich. Ale uważaj, bo zanim do niej dojdziesz, dostaniesz się w ogień z bunkra leżącego na wzgórzu. Jest tam co najmniej 2 kolesi. Snajperka w ruch!

Przełóż zwrotnicę i idź w lewo - do tunelu.

Zaraz po wejściu zauważysz skrzynię i apteczkę. Tu radzę zrobić save. Nieco dalej po prawej będzie wnęka - ostrożnie, bo gdy tylko wejdziesz w jej światło, dostaniesz serię z MG-42. Nie ma rady - trzeba wykończyć upierdliwca.

Wejdź do środka, znajdź pomieszczenie z mapą na ścianie, idź w drzwi, które są na wprost ciebie, potem w te w lewo. W pomieszczeniu trafisz na żołnierza i apteczkę. Wróć do tunelu. Kiedy zbliżysz się do wyjścia, włącz snajperkę - powinieneś zauważyć co najmniej 2 Niemców (a będzie ze 3) plus beczki z benzyną. Ich detonacja powinna szybko załatwić kolesi.

Teraz (jeśli chcesz) możesz pójść prosto przed siebie - na samym końcu znajdziesz płonące działo kolejowe.

Cofnij się i niedługo po wyjściu z tunelu zwróć uwagę na niezbyt widoczną dróżkę po prawej między skałami.

Idąc nią, po jakimś czasie dojrzysz majaczące się w ciemności budynki i reflektor szperający w ich pobliżu. Podejdź dość blisko i kropnij gościa, który czai się z MG-42 tuż obok niego.

Spodziewaj się, że pojawi się dwóch, trzech żołnierzy. Znów strzał w beczki przerywa to spotkanie. Dojdź do sporych drzwi w budynku.

Weź granat w łapę, otwórz je - zobaczysz dyżurkę po prawej pełną Niemców. W środku będzie apteczka. Idź naprzód do rozgałęzienia i skręć w lewo oraz schodami w górę.

(07) Na ich końcu znajdziesz Niemca, a za nimi drzwi. Zrób save. Otwórz drzwi - znów jesteśmy na zewnątrz. Biegnij w lewo, a trafisz do MG-42. Łap maszynkę i pruj, ile sił w dół, w prawo - właśnie galopuje tam z pół plutonu Wehrmachtu.

Postaraj się, by żaden z panów nie zdołał wleźć w drzwi pod tobą - bo będą ci potem robić przykrości. Za tobą, obok skrzyni z amunicją jest parę granatów. Weź je i idź w te drzwi za MG-42. W pomieszczeniu napotkasz Niemca i apteczkę, za oknem będzie jeszcze jeden Johan z pieskiem, a poza tym będą pojawiali się kolejni Niemcy włażący w przejście od frontu.

Idź w ich kierunku - i poślij w diabły.

Ponieważ innej drogi nie ma, nie będziesz miał problemów ze znalezieniem windy. Zjedź nią.

Na razie jest spokojnie. Dopiero za kilkoma zakrętami trafisz na pierwszego wartownika.

Drugi będzie za - bodaj - dwoma następnymi zakrętami. W pobliżu będą drzwi do pomieszczenia ze sporą ilością wrogów i apteczką.

Idź dalej, aż natrafisz na schody - nimi do góry; na półpiętrze Niemiec. Kolejny będzie na schodach, ale innych. Za nimi drzwi (i Niemiec).

Teraz masz do wyboru dwa kierunki - naprzód i w prawo.

Idź naprzód, trafisz do pomieszczenia z Niemcem i apteczką. Uważaj na owczarka alzackiego, który wpadnie przez te drugie drzwi. Prowadzą one na dwór.

(08) Skręć w prawo i idź w kierunku tego dziwnego mostu z wieżyczką pośrodku. Wystrzelaj ekipę chroniącą ten budynek.

Idąc po torach, wejdź pod ten most - ale uważaj na szkopa po lewej, który strzela z nasypu!

Wystrzelaj ochronę budynku, który znajdziesz za mostem.

(09) Idź naprzód i lekko w prawo - zobaczysz barierkę kończącą tor, a na niej miejsce, w której przyłożysz minę.

Zrobiwszy to, wróć do budynku po lewej, wejdź po schodach (albo rampie - wedle woli). Wejdź do budynku, w nim znajdziesz apteczkę. Wyjdź z budynku - idź naprzód i w lewo, by trafić na most, pod którym przeszedłeś. Idź w kierunku budynku pośrodku mostu.

Jeśli chcesz, możesz teraz zająć się wartownikiem, prężącym się przy budce (za bramą na wprost) - ale nie musisz. Wejdź do tego budynku, przekręć wajchę.

Wyjdź na zewnątrz i wróć tam, skąd przyszedłeś - po paru krokach ujrzysz, jak stojącej w głębi ciężarówce zapalają się reflektory. To znak dla ciebie.

Wejdź na jej pakę... nie, to jeszcze nie koniec! Gdy ciężarówka ruszy, resztka ocalałych Niemców rzuci się do desperackiego kontrataku.

Kucnij, peem w łapę i grzej równo - musisz wytrwać tylko parę sekund - zaraz pojawi się komunikat o zaliczeniu misji.

Dodatkowy etap w Medal Of Honor

• Dodatkowy level w Medal of Honor!

Uruchom grę, naciśnij tyldę [~], by otworzyć konsolę i wpisz polecenie: maplist.
To wyświetli nam wszystkie dostępne w grze levele. Odszukaj plik o nazwie **m410.bsp** i uruchom go... I już! (*)

(*) - jeśli nie możesz otworzyć konsoli, musisz uruchomić grę z parametrem **+set ui_console1 +set cheats 1 + set thereisnomonkey 1**

• Tryb TPP w MOH - jw., ale w konsoli wpisz: **toggle cd_3rd_person.**



Dodatkowy etap i tryb TPP - dwa cheaty w jednym.



4.3. The Command Post

Cel misji: Dość skomplikowany. Kolejno: infiltrować obóz wroga, nadać przez radio komunikat radiowy, ukraść plany ciężkiego czołgu, ukraść plany dot. liczebności jednostek wroga w okolicy, wysadzić w powietrze dwa ciężkie czołgi, uciec z obozu.

Uwagi: W tej misji należy maksymalnie unikać kontaktu z wrogiem, gdyż Niemców jest "jak mrówków". Jeśli rozlegnie się sygnał alarmowy, spodziewaj się wręcz fal niemieckich żołnierzy. Zatem często sejwuj grę - i wyłączaj alarm, gdy tylko znajdziesz odpowiednie (czerwone) pudełko na ścianie czy w budce wartowniczej. Dopóki brzmią dzwonki alarmowe, nie masz dużych szans na przeżycie.

Gdy ciężarówka minie posterunek wroga i zatrzyma się przy szopie, wyskocz na zewnątrz. Wejdź do szopy - będzie tam sporo apteczek. Wyjdź przez drugie drzwi, idź naprzód, aż zauważysz dwa działa pczeciwlotnicze.

(10) Troszkę bardziej po lewej zauważysz budkę wartowniczą (z wartownikiem) i okopany MG-42.

Wykończ tę ekipę, począwszy od wartownika - inaczej włączy alarm. Potem kropnij tego, co stoi obok MG, na samym końcu tego pochylonego.

Ale i tak pewnie podniesie się raban - nadciągną posiłki od strony zamkniętej bramy.

Być może ktoś włączy alarm - wyłącznik jest w budce. Idź w stronę dział, po prawej zauważysz namiot, a w nim apteczkę. Idź do muru, potem wzdłuż niego (w prawo). Dojdź do końca, kucnij, snajperka, wychyl się troszkę i popatrz.

Wieża z wartownikiem, okopany MG-42, budka z wartownikiem. Zdejmij ich wszystkich w odwrotnej, niż wymieniłem, kolejności. W drugim namiocie po lewej znajdziesz apteczkę.

Przejdź przez bramę, skręć w prawo - tam będzie kolejny wartownik.

Już z daleka zauważysz sylwetkę potężnego czołgu. To słynny Królewski Tygrys. Czyż nie jest piękny?

Ale uważaj - po lewej jego stronie jest żołnierz, a po prawej oficer.

Podejdź do kamiennego muru.

(11) Teraz idź wzdłuż niego, aż ujrzysz budkę wartowniczą obok domu. Wiadomo, że nie pustą.

Obok będą drzwi - wejdź do środka. (Zrób save.) Jesteś w korytarzu, skręć w pierwsze drzwi na lewo - znajdziesz się w dużym pomieszczeniu. Załatw niemieckiego oficera.

W tym momencie z góry zacznie złazić chyba dywizja Niemców. Moja rada - ciśnij granat albo i dwa, shotgun lub schmeisseer w łapę i baw się w bberka i chowanego między regałami z książkami. Jakby co - to na stoliku pośrodku pokoju jest apteczka.

Już po wszystkim? Idź na górę i odszukaj czerwone drzwi. Za nimi będzie Niemiec i wyłącznik alarmu.

Idź w drzwi, za którymi znajdują się schody na górę.

(12) Tam trafisz do pokoju z kilkoma oficerami. W owym pomieszczeniu znajdziesz na stole tajne dokumenty. Weź je.

Wróć do czerwonych drzwi - tzn. stań przed nimi - idź do tych drugich. Za nimi będzie korytarz. Interesują nas tylko drugie drzwi po prawej - poza Niemcem znajdziesz tam dwa ładunki wybuchowe.

Wyjdź na dwór. (Najpierw tymi drzwiami, przy których jest wyłącznik systemu alarmowego, potem w lewo i już.)

Kieruj się wedle kompasu - na południe. Po jakimś czasie miniesz budkę wartowniczą, a w końcu natkniesz się na duże otwarte drzwi (podwójne), za którymi widać płonący kominek.

Idź w lewo, jesteś w drugim pomieszczeniu z kominkiem. Odszukaj drugie drzwi - będą tam schody prowadzące do podziemi. Po drodze tradycyjnie troszkę Niemców. W piwnicy (sporej) znajdziesz oprócz nich apteczkę oraz plany Królewskiego Tygrysa. Weź je.

Wróć do pierwszego pokoju z kominkiem, idź do drzwi po lewej.

Tym razem schody prowadzą w górę. Na górze w prawo korytarzykiem, niemal do jego końca. Wtedy po lewej ujrzysz drzwi (za nimi szkop + apteczka). A po prawej wyłażą Niemcy (i jest wyłącznik alarmu).

(13) Zatem - w prawo. Korytarzem na wprost aż do końca i w lewo. Ujrzysz drzwi, za nimi pokój z radiostacją. Użyj jej, by nadać komunikat.

Wyjdź z domu tymi samymi drzwiami, którymi wszedłeś - idąc na zachód szybko odnajdziesz pierwszego Tygrysa. Zaminuj go. Bum! To się nie spodobało Niemcom.

Teraz kieruj się na południe - będzie drugi czołg.

Też go wysadź. Wtedy wkurzysz Niemców na całego - nadciągną od wschodu (czyżby posiłku z frontu wschodniego? :).

Gdy ich wystrzelasz, idź w tę stronę, z której oni nadeszli. Trafisz na duży dom, z takim gankiem wspartym na kolumnach (w pobliżu budka strażnicza i MG-42).

(14) Wejdź w te podwójne drzwi. Idź schodami na górę i w lewo. Trafisz do stołówki, gdzie sporo Niemców będzie ci miało za złe to, że zakłócasz im spożywanie posiłku.

Tam będzie wyłącznik alarmu. Na końcu ujrzysz drzwi, za nim wąski i kręcony korytarzyk. Na jego końcu biurko z tajnym dokumentem. Weź go. No i apteczkę. Może warto zrobić save?

Wróć tą samą trasą, wyjdź na zewnątrz, idź na północ - trafisz na otwartą bramę.

Miń bramę, uważaj na MG-42, który blokuje drogę i jest sprytnie ukryty.

Żeby nie było za prosto, od przodu też jest sporo Niemców.

W końcu docieramy do kamiennego mostku, na nim ciężarówka (uważaj na plecy!!!), a obok ktoś stoi. Któż to? Nasza znajoma pani partyzant.

Wskakuj na pakę ciężarówki, zagraj Niemcom na nosie (albo na schmeisserze) i mamy misję z głowy.



FRANCJA 3:

BRITTANY (THE DAY OF THE TIGER)

5.1. Sniper's Last Stand

5.1.1. Outskirts

Cele misji: spotkać amerykańskich żołnierzy, odnaleźć dwóch Amerykanów z bazooką, przejść przez bramę na południu miasta.

Uwagi: Rób save dosłownie co pół minuty albo i częściej - bo nieustannie będziesz ginął. Snajperzy są wszędzie, a z reguły dostrzec ich jest wręcz niepodobieństwem - czasem widać dosłownie czubek hełmu z odległości kilkudziesięciu metrów i to przy założeniu, że wiesz gdzie patrzeć. Moim zdaniem - misja stanowczo przegięta, jeśli idzie o poziom trudności.

Idź naprzód, zaraz za zakrętem uważaj na pierwszego snajpera. Jest na dachu, w budynku z trzema wieżyczkami - a ściślej w pierwszej z prawej.

(15) Troszkę dalej spotkasz zabłąkanego żołnierza (tzn. jest tam 3-osobowa drużyna, ale im później dotrzesz w to miejsce, tym mniej 'G.I. Joe' zastaniesz żywych. Chłopaki są ambitni i próbują zwalczać snajperów ogniem pistoletów maszynowych).

Drugiego snajpera znajdziesz zaraz w podcieniach domu, mniej więcej w okolicach wraku samochodu.

Kolejny będzie w drugim budynku po prawej (licząc od tej budowli z wieżyczkami).

Wejdź pod ten dom z "podjazdem" - Niemiec na wprost!

Schodami do góry - Niemiec i apteczka.

Możesz kropnąć kolejnego snajpera - jest w ruinach domu na wprost, gdy patrzy się przez tę dziurę w ścianie.

Wróć na dół (możesz zeskoczyć dziurą w ścianie). I oto kolejny koleś na wprost.

Idź naprzód, uważnie patrząc w lewo. Po jakimś czasie, za lekkim zakrętem, dostrzeżesz niezbyt widoczne schody.

Wejdź nimi. Znajdziesz zaginionych Amerykanów z bazooką (*). Niestety są już martwi. Weź bazookę (masz też apteczkę). Idź dalej aż do rozwalonego murka. **(16)** Ale uważaj na bardzo cwanie ukrytego snajpera na dachu!

Teraz uważaj. Za murkiem widzisz wysokie drzewo - ono przysłania wieżę. A na jej szczycie: snajper.

Miń murek. Co widzisz - na wprost coś się pali. Troszkę w głębi jest wieża (w okienku wieży - snajper).

(17) Następni są w budynkach po lewej i prawej stronie wieży.

(18) Kolejny na rumowisku za drzewem.

Idź naprzód - po jakimś czasie zobaczysz niezbyt widoczne drzwi po lewej stronie.

(19) Wejdź nimi na pięterko - trafisz do pomieszczenia z Niemcem, a także apteczką. Wykończ go i wróć na drogę. Idąc dalej przed siebie, za chwileczkę dojdziesz do zamkniętej drewnianej bramy.

Poczekaj spokojnie, za kilkanaście sekund otworzą ją trzej niezbyt uprzejmi Niemcy. Okaż im maszynową przepustkę marki Thompson, przejdź przez bramę i idź naprzód.

Koniec misji. Łatwo się to pisze, ale ile się człowiek namęczył...

(*) UWAGA: Nie wiem, czemu tak się dzieje, ale czasem w tym pomieszczeniu NIE MA tych poległych Amerykanów. Może to jakiś bug w grze. W każdym razie spróbujcie wówczas dwóch metod - ponoć obie są skuteczne.

a) wyjdź z budynku, zrób save, wgraj ponownie grę i sprawdź jeszcze raz

b) dojdź do bramy (nie otworzy się, bo nie wypełniłeś założeń misji). Cofnij się do owego budynku. TERAZ ciała powinny tam leżeć...

I jeszcze jedna uwaga - w pewnym miejscu trafisz na rozgałęzienie dróg - druga, wąska prowadzi gdzieś w głąb ruin. Nie ma tam nic ciekawego; co więcej, to prawdziwa Aleja Snajperów. Jeśli czujesz się silny, proszę bardzo, zajrzyj tam. Tylko patrz na dachy i miej oczy dookoła głowy!

5.1.2. City Hall

Cel misji: Doprowadzić załogę amerykańskiego czołgu do Królewskiego Tygrysa - i zdobyć go. Jeśli stracisz więcej niż jednego członka załogi - przegrałeś. Oprócz tego w misji towarzyszy ci sanitariusz - nie ma broni, ale potrafi leczyć rannych.

Uwagi: Jeśli poprzednią misję nazwiesz koszmarem, ta druga jest niewiele gorsza, jeśli idzie o poziom trudności - ale za to dłuższa. Sam nie wiem, co gorsze?

Gdy słyszysz, że ktoś do ciebie coś mówi - obróć się, zobaczysz sanitariusza. Idź za nim do pomieszczenia w budynku - tam spotkasz załogę.

Wyjdźcie na zewnątrz - gdy tylko zrobicie parę kroków, zaatakują was Niemcy wsparci przez Pz-IV.

A do tego z nieba posypią się bomby - Amerykanie nigdy nie przejmowali się za bardzo tym, kogo bombardują. Tak czy siak musisz zniszczyć czołg - trzeba na to co najmniej trzech celnych pocisków z bazooki.

Idź naprzód, po lewej masz ogromny zrujnowany przez bomby budynek. Ale nie wszyscy Niemcy w nim zginęli. Uważaj więc!

Idąc dalej, zobaczysz wejście do budynku.

W środku będą dwa piętra, na każdym jedno pomieszczenie - napotkasz tam Niemców (co najmniej dwóch) i apteczkę.

Za zakrętem ujrzysz zniszczony hotel stojący na rozgałęzieniu dróg. Uważaj - na piętrze, w otworze w ścianie ukrywa się snajper.

(20) Skręć w lewo - w uliczkę. Uważaj na piętro hotelu (tzn. na otwór w bocznej ścianie - ktoś z niej strzela! Także z 3-go piętra!). A jednocześnie strzeż się tych, co wybiegną zza drzwi.

Wejdź do środka hotelu, spodziewaj się silnego oporu.

Idź na pierwsze piętro - odnajdź pierwsze pomieszczenie z dziurawą ścianą (wcale nie mówię, że będzie puste...).

Ostrożnie podejdź do tego otworu - uważaj na wieżę, siedzi w niej snajper!

To jeszcze nic - z domu poniżej wieży wyskakują właśnie Niemcy. Uważaj też na okna w tym domu.

(21) Przejdź do sąsiedniego pomieszczenia, eksmituj lokatora. :) Wyjrzyj przez kolejny otwór w ścianie. I teraz uwaga: tam, za drzewem, jest mur - a na nim siedzi snajper. Jest praktycznie niewidoczny - ale pamiętaj o nim.

(22) Przejdź teraz do okna po prawej. Zdejmij



snajpera z poddasza sąsiedniego domu.

Wyjdź z hotelu, obróć się o 180 stopni i skasuj gościa na 1 piętrze ruin. Czy pamiętasz o snajperze za drzewem?

Idź do tego budynku, gdzie przed chwilą wystrzelałeś Niemców. Zdaje się, że tam będzie apteczka. Wyjdź, miń hotel, wykończ Niemców w ruinach domu zaraz za nim. Może ich tam być kilku. Spróbuj granatami - wrzuć na parter i na pięterko po jednym.

Idź dalej, zobaczysz kolejne schodki przy domu.

Wejdź do środka - duże pomieszczenie, w którym będzie kilku Niemców i jedna apteczka. Wyjdź przez rozbitą ścianę, idź w lewo, przez rozwalony murek.

Na wprost masz spory dom - a w jednym z okien dwóch snajperów. Tzn. jeden, ale jak go skasujesz, pojawi się drugi.

Uważaj tu - musisz stać tak, by zasłaniało cię usypisko gruzu z prawej strony. Czemu? Bo w aleji po prawej jest taki mostek, a w okolicy sporo Niemaszków. I szybko cię skasują, gdy będziesz polował na snajperów. Dopiero gdy z nimi skończysz, zajmij się "mostkowcami".

Gdy już sobie poradzisz i z nimi, idź naprzód ku mostkowi (uważaj, w tym czasie mogą znowu pojawić się na nim Niemcy).

Przed samym mostkiem zobaczysz, po prawej, drzwi. Wejdź w nie. Dojdziesz na pięterko, znajdziesz pomieszczenie z Niemcami. Wykończ ich.

Przejdź przez mostek, wejdź do wnętrza budynku, idź schodami na samą górę - znajdziesz tam jednego Niemca. Wróć na dwór, przejdź pod mostkiem - widzisz drzwi?

Wejdź w nie i idź na górę. Krętym korytarzem dotrzesz do sporego, ale zrujnowanego pomieszczenia z częściowo uszkodzoną podłogą. Tu czekają cię trudne chwile. Po pierwsze, z otwartych drzwi na końcu sali i od dołu (przez resztki podłogi) leci ogień od wroga.

Po prawej stronie masz okno - w tym czasie nie wchodź w jego światło, bo za oknem jest balkon, a na nim dwóch złych ludzi. Albo wy - albo oni...

Przejdź po owych resztkach podłogi (tylko nie spadnij...) do następnego pomieszczenia. Dojdź do końca ściany po prawej - i uważaj! Po prawej przyczaił się Niemiec.

To nie koniec niespodzianek. Zrób dwa kolejne kroki do przodu i obróć się - z szafy za tobą wyskoczy soldat-niespodzianka!

Teraz OSTROŻNIE podejdź do półotwartych drzwi. Możesz, jeśli chcesz, od razu cisnąć przez nie granat na dół - tam czeka paru Niemców. Przy pewnej dozie szczęścia troszkę im zaszkodzisz. Tak czy inaczej będziesz musiał ich wystrzelać.

Zejdź, wejdź w pierwsze drzwi po lewej stronie. Tam, ukryci za skrzyniami, czekają na was czołgiści niemieccy.

Wyjdź przez te małe drzwiczki - i co widzisz? Wieeelki czołg i ostatniego z jego załogi!

Na swoje nieszczęście gościu nie zamierza uciekać. Kropnij go i podejdź do Królewskiego Tygrysa. Hurrrra!



5.2. Destroyed Village

Cel misji: Przejechać przez miasto w jednym kawałku. :)

Misja jest krótka i prosta oraz maksymalnie liniowa. Po prostu jedziesz Królewskim Tygrysem przez wyludnione francuskie miasteczko (i okolice). Praktycznie nie ma innej drogi prócz tej, którą widzisz; właściwie nie ma co kombinować. Dlatego miast typowej solucji kilka rad:

- rozwalaj KAŻDY budynek na swej drodze, nie masz limitu amunicji, nie ma co sobie żałować; (tzn. strzelaj w każdy budynek, choć nie każdy można zniszczyć.)

- grzej we WSZYSTKO, co może być kryjówką fryców

- sami żołnierze są nieszkodliwi. Jedyne, co ci może zagrozić, to a) żołnierze z panzerschreckami (ukryci w budynkach), b) działa 88 mm, c) czołgi

Oto trasa w skrócie:
(23) Po starcie dojeżdżamy spokojnie do bram miasteczka, kasując budynki i ostrożnie jedziemy naprzód.

Pierwsze stanowisko panzerschrecków jest właściwie na początku miasta, na wprost.

Drugie - zaraz potem, po prawej za ruinami kościoła.

(24) Tutaj zrób save - pojedź troszkę i wyszukaj zamaskowane działo.

(25) Zniszcz je od razu z możliwie dalekiej odległości.

Gdy pojedziesz bliżej, na drogę wyjedzie transporter opancerzony. Spokojnie, to żaden przeciwnik.

Skręć w lewo - jedź naprzód. Gdy dotrzesz do sporej skały po prawej, zaatakuje cię Panzer IV.

(26) To nie jest godny uwagi przeciwnik. Pamiętaj, by wykończyć załogę, opuszczającą czołg. Mogą być nieco upierdliwi. Nieco dalej, przy grupce budynków będzie kolejny Pz IV.

Ale one są po to, by uśpić twoją czujność. Prawdziwe wyzwanie kryje się za drzewami kilkanaście metrów dalej.

Tak jest, to Tygrys. Wprawdzie poprzedni model, słabszy od twej maszyny - ale i tak nie wolno go lekceważyć. Masz - góra - 2 strzały, by go rozwalić. Tu też nie zapomnij o załodze. Miń wrak - i to zasadniczo koniec misji. Bułka z masłem!



5.3. Country Road

Cel misji: Dojechać do centrum drugiego miasteczka.

Misja jest podobna do poprzedniej (z założeń - nadal jesteśmy w załodze Królewskiego Tygrysa), ale nieco trudniejsza niż poprzednio. Tak czy siak - relaks. :)

Jedziemy przed siebie. Gdy zobaczysz pierwsze skrzyżowanie, obróć wieżę w lewo - za zerwanym mostem czai się pojedynczy Pz IV.

Zaraz potem nadziewamy się na sprytnie ustawione działo 88 mm.

(27) Ale to nie koniec niespodzianek. Drugie bardzo zgrabnie zamaskowano po prawej stronie - tam, gdzie kończy się zaorane pole pod drzewem, w gąszczu krzaków - widzisz? (A jak nie - to zaraz poczujesz)

Jedziemy dalej. Na następnym skrzyżowaniu oczekuj po lewej stronie działa 88 mm, bijącego z najbliższego dystansu. Zrób tak - ustaw czołg na drodze na wprost, obróć wieżę o 90 stopni w lewo i cała naprzód - musisz strzelić natychmiast potem, gdy zauważysz działo.

(28) Kilkanaście metrów dalej z krzewów po lewej wyskoczy Tygrys - musisz być na to przygotowany.

Twój pierwszy celny strzał nie zniszczy go - ale uszkodzi na tyle, że spokojnie będziesz mógł mu dokopać ponownie (co powinno wystarczyć). Wniosek - znów musisz działać BŁYSKAWICZNIE.

Jadąc dalej, w pewnym momencie zobaczysz na wprost drogę zatarasowaną "smoczymi zębami".

Jest wprawdzie droga w lewo, ale oczekuj tam samych nieprzyjemności - z Tygrysem na czele (+ wieżyczka strażnicza + kupa Niemców).

Mi udało się jednym strzałem skasować i Tygrysa, i wieżę - acz przyznaję, że zabrało mi to troszkę czasu, tzn. kilkakrotnie musiałem powtarzać ten fragment gry. Gdy uporasz się z Tygrysem i wznowisz jazdę, zza zakrętu wyjadą dwa Pz IV.

(29) Za nimi natkniesz się na pierwsze budynki miasteczka. Kasuj je równo i bez litości.

Docieramy do skrzyżowania. Teraz uważaj: po lewej czai się Tygrys i facet z panzerschreckiem. Po prawej - tylko Niemcy z panzerschreckami.

Co robimy? Ta sama zagrywka: wieża o 90 stopni w lewo, cała naprzód, błyskawiczny strzał w Tygrysa, cała wstecz!

Tę samą metodę można zastosować względem gościa z pancerzownicą po prawej, acz nie jest go aż tak prosto trafić. Tu jednak możesz sobie pozwolić na stratę energii (o ile do tej pory nie straciłeś jej za wiele), bo to niemal koniec misji.

Po wykończeniu faceta po prawej wystarczy pojechać parę metrów w prawo... i już.



5.4. The Bridge

Cel misji: Nie dopuścić do wysadzenia przez Niemców mostu w centrum miasta, powstrzymać kontratak niemieckich ciężkich czołgów.

No cóż - wysiadamy z Tygrysa, ale jeszcze się z nim nie rozstajemy. Najpierw oczyścimy mu drogę, potem zaś wspomożemy w walce z niemieckimi maszynami.

(30) Idziemy naprzód i zaraz natkniemy się na dróżkę po lewej, między budynkami - i na Niemca.

Ściślej mówiąc, Niemców jest więcej - ale w głębi... na razie nas nie interesują. Ale jeśli chcecie wiedzieć, skręcając właśnie tu, w lewo, masz/macie alternatywną drogę do celu - rzadkość w tej grze. Moim zdaniem, chyba nawet trudniejszą niż ta, którą teraz pójdziemy. A idziemy cały czas naprzód jedyną dostępną ulicą. Zaraz zaatakują Niemcy...

(31) Tak szczerze mówiąc, będą cię atakować praktycznie przy każdym zakręcie (a na dodatek, gdy będziesz się guzdrał - most wyleci w powietrze... to utrudnienie jest jednak tylko na poziomie hard). Gdy dotrzesz do mostu, uważaj na działo 88 mm na wprost.

Teraz uważaj. Masz dwa wysokie budynki po lewej i po prawej. Ten pierwszy jest - moim zdaniem - silniej broniony. Jednak będziesz miał z niego lepszy punkt obserwacji nadciągających czołgów wroga. Za to budynek po prawej da ci lepsze pole ostrzału do Niemców, którzy chcą wysadzić most. Ja wybrałem to drugie rozwiązanie. Wejdź do środka, zaraz za drzwiami przeładuj snajperkę (by mieć 5 naboi). To ważne!

(32) W budynku znajdziesz apteczkę. Idź schodami do góry, na samym szczycie znajdziesz zapas amunicji do peemu i apteczkę. Podejdź do okna. Widzisz to miejsce, gdzie stoi detonator?

Za wszelką cenę nie możesz pozwolić, by jakiś Niemiec dobiegł doń i wysadził most.

Kasuj każdego Niemca, który tylko pojawi się w pobliżu. Jeśli choć przez chwilkę nikt nie biegnie, doładowuj snajperkę. Nie możesz jednak zapominać o dbaniu o swoją... swoje plecy. Czasem Niemiec zaatakuje cię od tyłu.

W pewnym momencie zobaczysz nadciągające Tygrysy.

W tym samym momencie do akcji wkraczają twoi ludzie z czołgu. Wezwij wsparcie lotnicze, które w drobny mak rozwali wskazany czołg. Powtarzaj to skutku, pamiętając o tym, że każde wezwanie wsparcia okupione jest kolejnymi Niemcami za twoimi plecami. Musisz dbać, by twój Królewski Tygrys nie uległ zniszczeniu (poziom jego energii masz u góry ekranu), bo to przerywa misję. Gdy zobaczysz nadciągający inny Królewski Tygrys, wiesz, że docieramy do finału.

Aby zniszczyć tak potężny czołg, musisz wezwać lotnictwo minimum dwa razy. I zrób to szybko!

Zagłada wrogiego Tygrysa jest końcem tej misji...



Siegfried Forrest



6.1. Flak Guns

Cel misji: Zniszczyć dwa działa przeciwlotnicze, dotrzeć do określonego punktu lasu.

Uwagi: Misja dzieje się w lesie, gdzie trudno o jakieś możliwe do określenia punkty orientacyjne. Nie jest też możliwe podanie dokładne solucji, dotyczącej tego, co trzeba zrobić. Radzę po prostu obserwować kompas i poczytać poniższe dość skrótowe porady. I próbować do skutku. To wcale nie takie trudne.

Idź wedle wskazań kompasu, aż dotrzesz do muru (czy skarpy) po lewej ograniczającego lokację.

(33) Idź cały czas wzdłuż tego muru, a w końcu ujrzysz po prawej, wśród drzew, stanowisko pierwszego działa przeciwlotniczego.

Jego załoga liczy 4 ludzi. Wykończ kolesi, zaminuj działo (obok masz apteczkę) i chodu, bo mina rąbnie za parę sekund.

Ponownie kieruj się wskazaniami kompasu, miniesz m.in. wzgórze usypane z wielkich kamieni - i w końcu wyjdziesz na wprost bunkra.

U góry będzie Niemiec - uważaj, bo on cię widzi, a ty go nie. Idź w prawo, tamtędy będziesz mógł wejść na szczyt bunkra (uważaj tylko, żebyś nie wdepnął na okopany MG-42, który jest w pobliżu). Wejdź na szczyt, wykończ Niemca.

(34) Idź wedle wskazań kompasu. Szybko trafisz na kolejne działo (i tu zajdziesz załogę od tyłu). Oprócz Niemców znajdziesz też apteczkę.

Znów wysadź działo i idź wedle wskazań kompasu. Szybko ujrzysz wielki bunkier z MG i 4-osobową załogą. Wykończ ich ze snajperki.

Dojdź do bunkra, idź w prawo (wzdłuż bunkra) - po jakimś czasie zobaczysz po prawej mur/skarpę (tę samą, co na początku).

Podejdź do niej - to zasadniczo koniec misji. Proste?

6.2. Bunker Hill

Cel misji: zniszczyć działo przeciwlotnicze, dotrzeć do drogi prowadzącej do niemieckiego obozu.

Uwagi: W sumie te same co poprzednio.

(35) Kieruj się wedle kompasu, aż dotrzesz do wielkiego bunkra. Na jego szczycie kryje się Niemiec.

Właź na górę, aż zobaczysz taki czarny budynek.

W nim znajdziesz drzwi, a za drzwiami - Niemca w strzelnicy.

(36) Wejdź do środka, skręć w prawo - i uważaj. Po prawej wyskoczy Niemiec.

Teraz idź w lewo, wykończ przeciwnika. W następnym pomieszczeniu kolejny Fryc oraz granaty na półce.

(37) Jeśli masz mało energii - idź w lewo, znajdziesz lokację z Niemcem i dwoma apteczkami. Wróć do tego pomieszczenia, gdzie były granaty. Odszukaj drabinkę prowadzącą na dach bunkra.

Wejdź tam, zaminuj działo i chodu na dół. Wyjdź z bunkra i idź wedle kompasu tak długo, aż zobaczysz "mur graniczny" po prawej. Możesz oczekiwać, że od prawej zaatakują cię Niemcy. Idź w lewo (obserwuj kompas). W pewnym momencie zorientujesz się, że jesteś w czymś w rodzaju małego wąwozu - tzn. widzisz skalne ściany po lewej i prawej.

I tak trzymać! Po paru kolejnych krokach zobaczysz komunikat o ukończeniu misji.



6.3. Die Sturmgewehr

Cel misji: Spenetrować bazę, skraść plany karabinka szturmowego, skraść sam karabinek, zniszczyć magazyn broni, zwiać z bazy.

Dojdź do bramy. Będzie przy niej wartownik, drugi na wieżyczce z reflektorem i trzeci w bunkrze na wprost (ten z MG-42). Możesz spróbować ze snajperki, możesz spróbować podkraść się i rozwalić ich z pistoletu z tłumikiem.

Idź wzdłuż bunkra w prawo - znajdziesz zejście w dół.

Idź naprzód i w prawo - trafisz do pomieszczenia z niemieckim oficerem. Tamże mundur oficera. Weź go, może uda się zmylić niektórych szkopów (ale musisz mieć schowaną broń).

Idź w lewo, za najbliższym zakrętem był Niemiec. Postaraj się jak najszybciej wyłączyć alarm, gdyż zwabia on masy wrogów. Idź w prawo - a znajdziesz w końcu lokacji apteczkę. Potem wróć troszkę - a po prawej będą drzwi, a za nimi schody prowadzące w dół.

(38) Na ich końcu gorąco powita cię masa Niemców. Idź w lewo, na skrzyżowaniu dróg znów w lewo. (Warto wcześniej zrobić save.) Natkniesz się na trzech żołnierzy, z których ten trzeci siedzi w okienku strzelnicy z MG-42.

Otwórz drzwi po lewej stronie strzelnicy. Idź, aż trafisz do dużego pomieszczenia (dużo wielkich skrzyń) z masą wrogich żołnierzy. Idź naprzód tym korytarzem, który miałeś na wprost.

Trafisz na zamknięte podwójne drzwi. Potem schodami po lewej - w górę.

(39) Trafisz na naukowca oraz plany karabinka szturmowego StG-44. Weź je.

Wyjdź z pomieszczenia, idź naprzód i w prawo. W korytarzu zauważysz żołnierza i naukowca. Zdejmij obu ze snajperki (nie pozwól naukowcowi włączyć alarm!).

Idź do końca lokacji - trafisz na podwójne drzwi. A za nimi - skarb: magazyn StG-44.

(40) Weź, ile się da, potem zaminuj magazyn - i chodu.

Chcąc, nie chcąc, przekonasz się zaraz o zaletach skradzionej broni. I gdy tylko możesz - wyłącz alarm... Musisz wrócić na dwór dokładnie tą samą trasą, jaką tu wszedłeś.

Wyjdź z bunkra, idź w prawo - zobaczysz Niemców i wieżyczkę wartowniczą.

Za bunkrem idź w lewo - znów Niemcy i znów wieżyczka. Aha - w obu wieżyczkach jest po dwóch ludzi, więc uważaj!

Idź w stronę tej drugiej wieżyczki, korzystając z osłony skrzyń - ale uważaj na prawo, a ściślej mówiąc - na bunkier po prawej. Ma on strzelnice umieszczone tuż nad ziemią (może granatem?).



Swoją drogą, możesz przez nie wystrzelać paru Niemców stojących za tym bunkrem i czekających, aż tam dotrzesz. Miń bunkier, idź w prawo i jeszcze raz w prawo - znajdziesz się pomiędzy dwoma bunkrami.

Patrz na ten po lewej - a w końcu zobaczysz drzwi prowadzące do jego wnętrza.

(41) Wejdź do środka, przejdź przez cały bunkier (gdzieś tam będzie apteczka) - aż dotrzesz do stanowiska ogniowego z dwoma MG-42, ryglującego wyjście z bazy.

Skasuj obsługę, chwyć lewy MG-42 i załatw odmownie tych Niemców, którzy właśnie wybiegają zza lewej krawędzi ekranu.

Wyjdź z bunkra, wyjdź przez bramę (ta szpara wystarczy), ponownie załatw Niemców. Idź w lewo, najpierw wzdłuż płotu, potem wzdłuż tej kamiennej skarpy... i to już koniec misji.

6.4. Communications Blackout

Cel misji: Wysadzić centrum radiowe (6 ładunków) i dać nogę z miasteczka.

Idź naprzód, a dotrzesz do wyraźnie widocznej wydeptanej w śniegu drogi. Gdy obrócisz się w prawo, ujrzysz zapewne bramy miasteczka + budkę wartowniczą + ze dwóch Niemców. Użyj snajperki lub pistoletu z tłumikiem. Pamiętaj, że włącznik (i wyłącznik) alarmu jest w budce, więc zacznij od tego wartownika, który jest bliżej niej.

(42) Wejdź w pierwszą uliczkę. Interesują cię drugie drzwi po prawej stronie (te przy szyldzie) - znajdziesz tam apteczkę... i niemieckiego oficera.

Na pierwszym skrzyżowaniu idź w lewo. Uważaj, bo zaraz za zakrętem natkniesz się na okopane MG -42. (Obok niego apteczka.)

Poza nim zobaczysz na pewno dwie wieże wartownicze, dwie budki strażnicze (jedna po prawej, druga na wprost w głębi) i paru wartowników "luzem". Oto, co proponuję: najpierw kropnij gościa przy tej widocznej budce strażniczej.

Potem zdejmij faceta na wieżyczce po lewej, potem na tej po prawej, na koniec drugiego wartownika przy najdalszej budce.

O ile dobrze się spiszesz, nie wywołasz alarmu. Niestety nie możesz wejść na teren obozu - przynajmniej od tej strony. Wróć zatem na główną ulicę i idź do jej końca, tzn. do miejsca, gdzie pod kątem prostym przecina ją inna. (Tutaj zrób save, dobrze radzę.) A czemu? Bo gdy tylko się wychylisz, kropną do ciebie Niemcy stojący na balkonach po obu stronach ulicy, a dołączą do nich kolesie na ziemi, atakujący frontalnie. Załatw ich!

Teraz idź w lewo - czeka cię podobna niespodzianka co poprzednio (MG-42) - stojący pod przęsłem mostku.

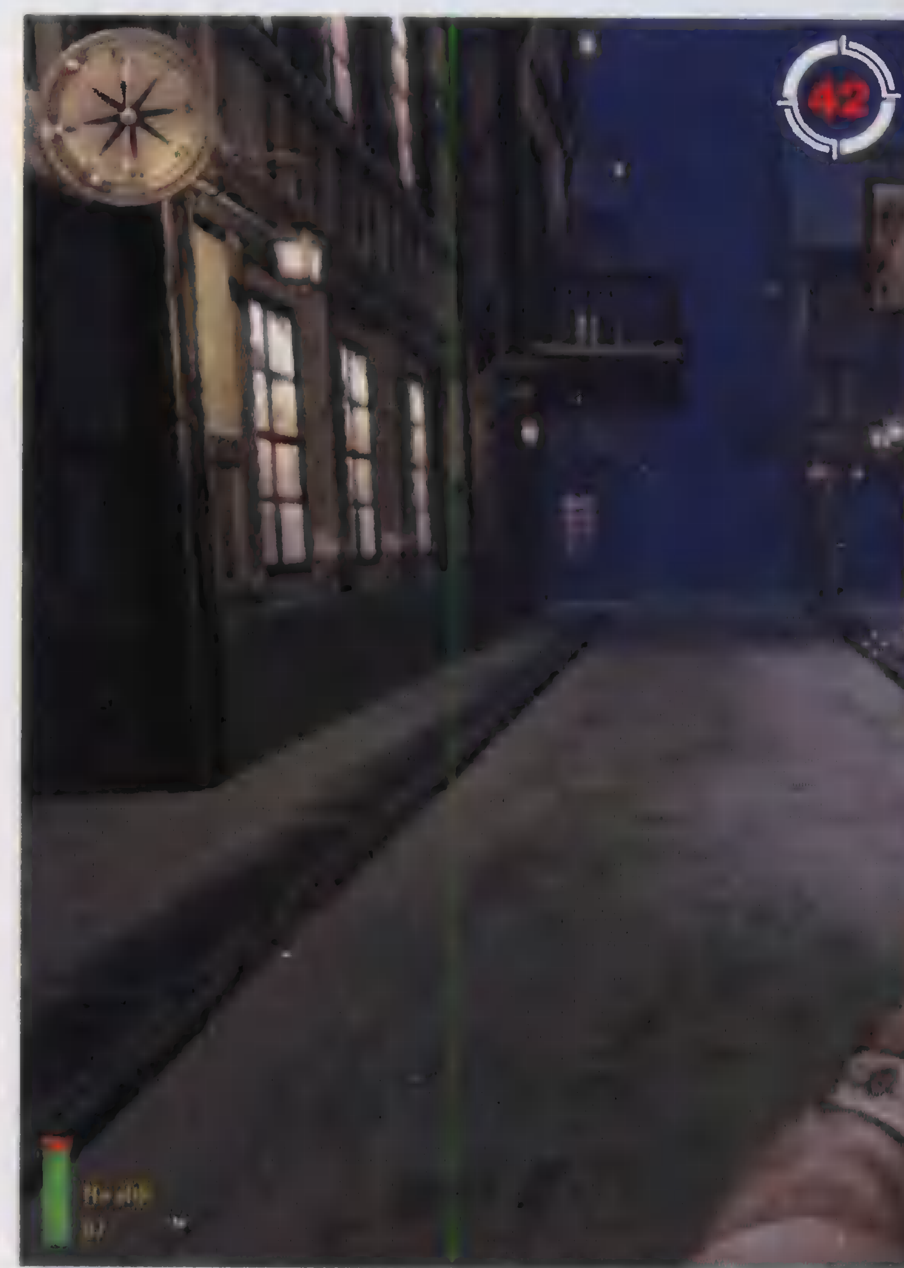
Obok niego ujrzysz schodki prowadzące na górę mostku. Skorzystaj z nich. Ale uważaj - Niemcy będą (gdy wejdziesz na górę) i po lewej, i na wprost. Szczególnie dużo po lewej.

Idąc w lewo, dotrzesz do otwartej bramy obozu. Widzisz te dwa baraki? W każdym z nich będzie to samo: 2 Niemców, apteczki i po dwa aparaty radiowe, które musisz zaminować.

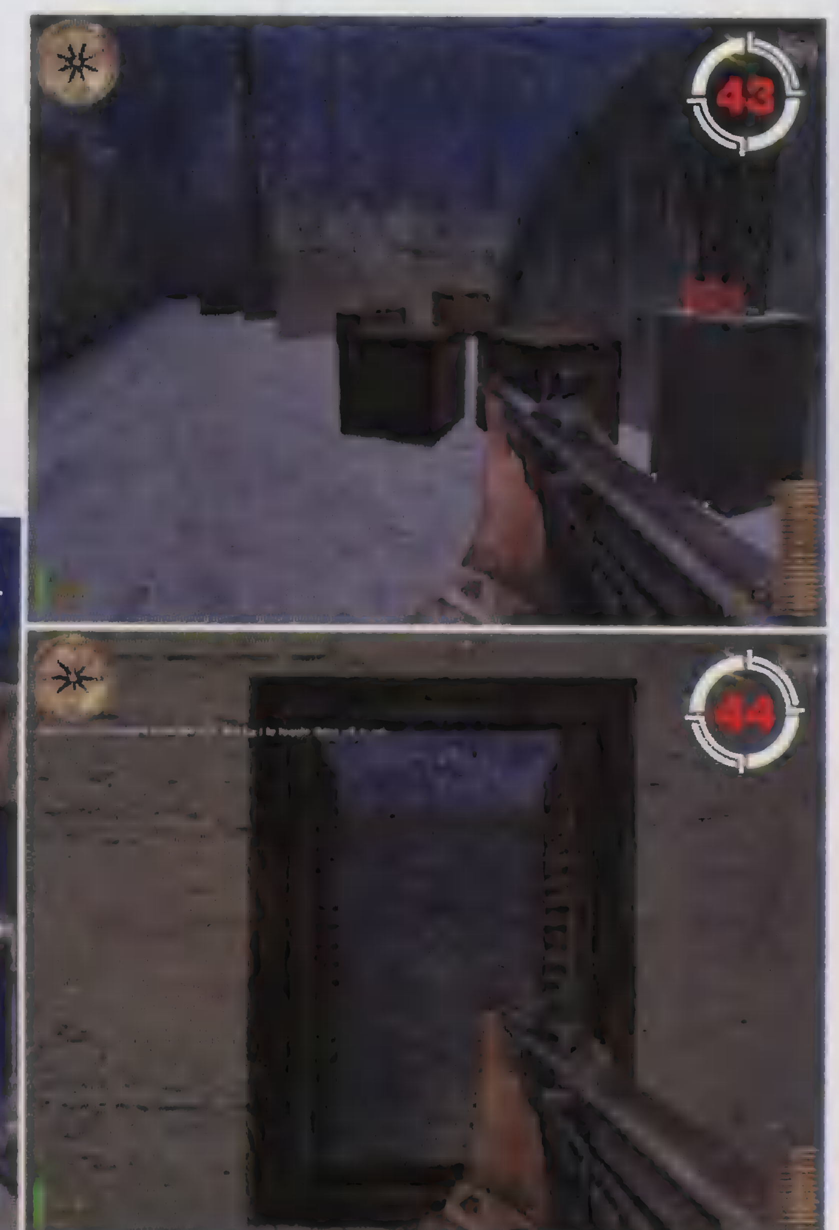
(43) Ale to nie koniec! Wyjdź z baraków i zajrzyj na ich tyły. Widzisz miejsca, w których zamontowane są anteny radiowe? Tu też musisz przyczepić po jednej minie.

Teraz radzę szybko oddalić się, bo zaraz wszystko pójdzie się... palić. Przygotuj się na to, że gdy opuścisz obóz, zaatakuje cię horda Niemców (i nic dziwnego, wszak rozlega się alarm). Wystrzelaj ich, wyłącz alarm (wyłącznik w budce). Wróć na mostek - ale teraz idź w prawo. Miniesz podcienie (naturalnie to, że będą cię atakować Niemcy, jest tak oczywiste, że nawet niegodne wzmianki).

Idź w lewo - inaczej i tak zresztą chyba nie można. W końcu dotrzesz do miejsca, w którym zobaczysz prowadzące w górę schody, a na ich szczycie drzwi z plakatem Waffen SS. (Uważaj na swoje plecy - stale dobierają się do nich Niemcy.)



(44) Otwórz drzwi, za nimi znajdziesz Niemca. Widzisz otwarte okno? Wyskocz przez nie - i misja zaliczona.



6.5. The Schmerzen Express

Cel misji: Zlokalizować stację kolejową, wyłączyć prąd w ogrodzeniach, nadać komunikat przez radio.

Idź naprzód, aż odnajdziesz wyraźnie widoczną ścieżkę wśród drzew. Idź nią, aż dotrzesz do skrzyżowania dróg. Uważaj na to, co dzieje się po lewej - tam przy murze (a ściślej przy bramie w murze) będzie 2 Niemców + pies.

Do przodu, marsz. Ujrzysz niepozornie wyglądający mostek - na jego końcu czeka pies oraz jego pan.

(45) Dalej idź ścieżką. Trafisz w końcu na otwartą bramę w murze (choć otwarta, jest pilnie strzeżona). Przejdź przez nią. Jako że możesz iść tylko tam, gdzie zaprowadzi cię droga, nie będę tu mówił, jak masz iść - uważaj tylko na psa i Niemców. Gdy dotrzesz do końca tej uliczki (po prawej duża żółta skrzynia) - uważaj. Za nią siedzi Niemiec. (A na skrzyni masz apteczkę.)

Miń rozwalony murek i zeskocz na tory. Ale uważaj - pociąg!!! Ufff, taki prosty trik, a zawsze działa - można się zdrowo wystraszyć... Idź w lewo - oczekuj psa, Niemców, potem samych psów.

(46) Po jakimś czasie dotrzesz do stojącej na rozgałęzieniu torów wieży rozrządowej. Uważaj na dwóch Niemców na jej szczycie.

Za wieżą zauważysz schodki prowadzące na górę. Wejdź na nie. Widzisz ten budynek? Na razie tam nie idź - uważaj raczej na reflektory. Emitują je aż cztery wieże wartownicze. Póki co widzisz pewnie jedną - tę po lewej. Za nią będzie druga. Postaraj się załatwić panów na obu wieżach. Za drugą ujrzysz przejście. Za nim kolejne dwie wieże (drugiej nie widać, bo zasłania ją budynek).

Aby ją ujrzeć, musisz iść w prawo (kolejne przejście). Za czwartą wieżą ujrzysz schodki.

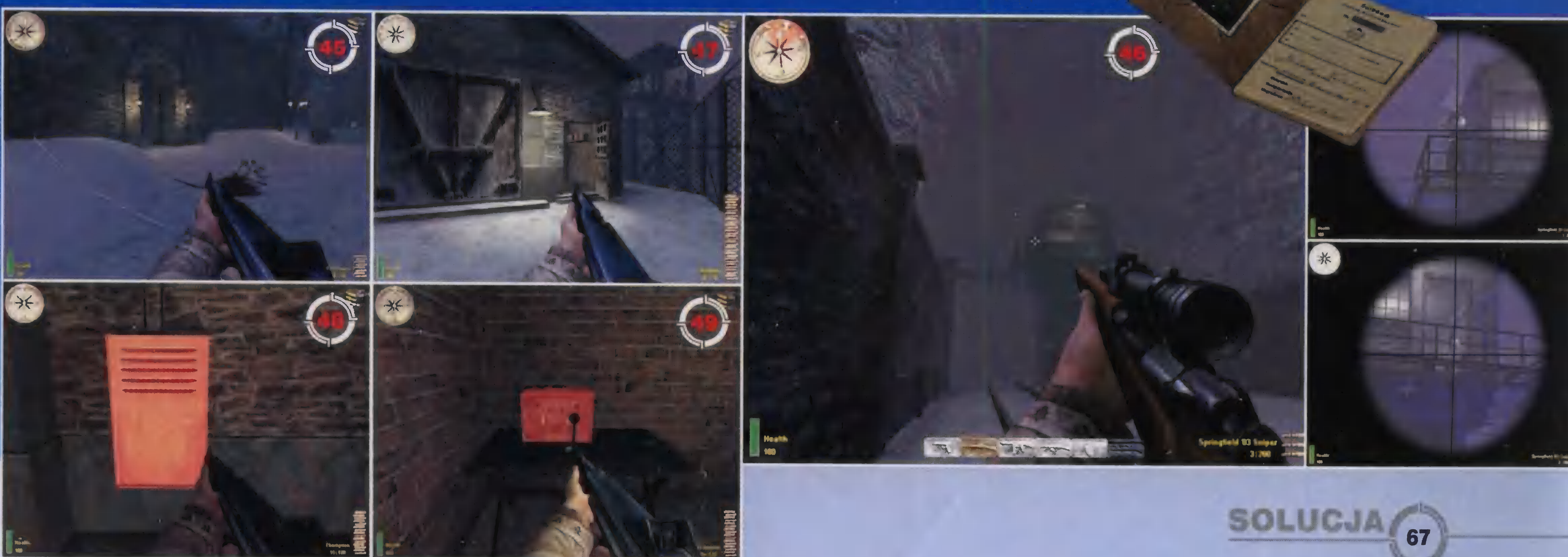
(47) Gdy wejdziesz na górę, ujrzysz jakieś ogromne urządzenia (wyraźnie - pod napięciem). Idź w prawo - oto kolejne przejście. Doprowadzi cię do drzwi budynku. (Tu zrób save.)

(48) W środku chwila zadymy: ze 4 Niemców + pies. Widzisz to metalowe pudło wiszące na ścianie? Zniszcz je, a wyłączysz prąd.

Wróć do torów (tak, zaraz za tą wieżą rozrządu). Pamiętasz budynek, który wówczas miał cię nie interesować? Teraz jest twoim celem. Wejdź do środka, spodziewając się gorącego powitania na progu.

Poszukaj dużego ceglanego pomieszczenia (na metalowym regale leżą amunicja i apteczki). Ale uważaj! Patrz do góry - w oknie w ścianie na pierwszym piętrze stoi Niemiec!

(49) Skręć w lewo, idź korytarzykiem do końca. Idź w lewo (z pomieszczeń po lewej wyskoczą Niemcy). Interesują nas drugie drzwi po lewej. Za nimi są schody prowadzące do góry. Tam spodziewaj się Niemców. Znów idź w lewo, na rozgałęzieniu dróg tradycyjnie skręt w lewo. W końcu trafisz do pomieszczenia z radiostacją na stole. Użyj jej, by nadać komunikat. I po misji!







6.6. Storming Fort Schmerzen

Uwagi: Misja składa się z kilku faz.

6.6.1. Faza 1: Starting

Cel submisji: Wystrzelać snajperów strzegących dostępu do fabryki, uwolnić jeńców wojennych.

(50) Misję zaczynasz od podróży koleją (wraz z kilkoma komandosami). Gdy tylko dojeżdżasz na miejsce i otwierają się drzwi od wagonu, zaczyna się jatka. Snajperzy są na wieżach wartowniczych i w wieżyczkach w budynku fabryki.

Strzelają właściwie z wszystkich kierunków! Musisz szybko ich wykończyć (śmierć wszystkich komandosów przerywa misję). Pamiętaj, że w wieżyczkach może być więcej niż jeden snajper.

Teraz idź na wprost, do wnętrza fabryki. Już z daleka grzeją do ciebie Niemcy.

To tylko przedsmak powitania - większość z nich ujrzysz, gdy wejdziesz do środka hali (będą po lewej). Za tą ekipą dojrzysz drzwi: za nimi apteczka, amunicja, granaty.

Czy widzisz te ogromne drzwi z "wroną"? Aby je otworzyć, musisz skorzystać z pokrętła w ścianie.

Za nimi będą jeszcze jedne, takie same - za tamtymi korytarz + Niemcy... i jeszcze jedne duże drzwi. Za nimi oczekuj - po pierwsze - kilku Niemców, po drugie - MG-42 (strzela po skosie - ale żeby było śmieszniej, wcale nie w ciebie).

I uważaj, bo większość Niemców czai się za barykadą z biurek (barykadę może i widzisz, ale Niemców nie, bo zapewne przysłania ich ściana). Ja użyłem granatu (rzuciłem tak, by odbił się od ściany).

Przeskocz przez biurka, skręć w skrajne drzwi po lewej stronie (czyli te, które są na wprost zamkniętego wyjścia na dwór). W środku znajdziesz sporo amunicji do StG-44 oraz wyłącznik, który otwiera cele jeńców.

Wyjdź z pomieszczenia i idź w stronę owego wyjścia na zewnątrz. Za siatką ujrzysz komandosów i dowiesz się, że twoim celem jest zaminowanie fabryki (w 3 miejscach) + otwarcie głównego zaworu paliwowego.

Cofnij się kilkanaście metrów - spotkasz dwóch komandosów, gotowych do wysadzenia zamkniętych pancernych drzwi. Tobie przypadnie zaszczyt detonacji ładunków.

Gdy tylko drzwi zmienią stan skupienia :), wskocz w otwarty korytarzyk i grzej do gościa z MG-42 - inaczej on plunie wam ołowiem w twarz.

Zauważ, że koleś miał stanowisko w korytarzu prostopadłym do tego, w którym jesteście. To ma znaczenie, gdyż po obu stronach tego drugiego korytarza będą Niemcy. Szybko załatw tych po prawej i skoncentruj się na lewej odnodze. A dokładniej - łap za MG-42 i koś tych fryców, co szturmują od lewej.

Teraz idź w prawo (tak, w prawo - po lewej nie ma nic ciekawego). Dojdziesz do pomieszczenia, w którym łączą się dwa korytarze. Widzisz te czerwone beczki z benzyną? Zdetonuj je z daleka - może przy okazji skasujesz czających się w pobliżu Niemców.

(51) Idź na wprost, w te pancerne drzwi. Za nimi będą schody w dół, potem korytarz (i Niemcy, a jakże!). Na jego końcu ujrzysz na ścianie beczkowaty zbiornik - tak, to miejsce na pierwszą minę. Ale jeszcze jej nie podkładaj!

Zauważ, że jeśli to zrobisz, dosłownie wypniesz tyłek w sąsiedni korytarz (po prawej). Moja rada? Granat z odbiciem od ściany plus ewentualnie mała poprawka z StG-44 po eksplozji.

Teraz dopiero podłóż minę i idź w prawo. Ale bądź czujny, bo za zakrętem będzie lokacja z dużą ilością Niemców. Nie żałuj granatów, bo w tej lokacji będzie ich spory zapas.

Skręć w korytarz po prawej, przeskocz przez barykadę ze skrzyń (to nietrudne!). Za nimi kolejny korytarz, kolejni Niemcy i jeszcze jedna barykada oraz ponownie Niemcy.

Ufff! Za nią już tylko pomieszczenie, gdzie zużywamy drugą minę.

Wróć do tego pomieszczenia ze schodami. Za nimi widzisz skrzynie - a tam zobaczysz przejście.

Doprowadzi cię ono do lokacji z Niemcem i beczką pełną benzyny. To wybuchowe połączenie, nieprawdaż? Kolejny korytarz (i Niemcy - dużo), na samym jego końcu znajdujemy to coś, co czeka na naszą trzecią minę (uważaj - na lewo MG-42!).

Po zaminowaniu zbiornika idź w lewo. Co tam znajdziesz? Tradycyjnie: korytarz i Niemców. Ale na jego końcu jest duża trzypoziomowa lokacja - naturalnie niepusta... Szkopy znajdują się na pomostach pod tobą i nad tobą.

(52) Zejdź na sam dół - widzisz zawór paliwa? Otwórz go.

(Oczekuj, że gdy tylko opuścisz to pomieszczenie, wpakujesz się na paru Niemców.)
Wróć do pomieszczenia, gdzie łączą się dwa korytarze (a ja kazałem ci zdetonować beczkę z benzyną). Zobaczysz, że drzwi do windy są otwarte.

To czytelne zaproszenie. Gdy ją uruchomisz, zacznie się...

6.6.2. Faza 2: Inner Facility

Cel submisji: Zdobyć maskę gazową, dostać się na dolny poziom fabryki.

Wprost z windy wpadasz na Niemca stojącego na szczycie schodów. Ognia!

Zauważ, że po obu stronach widać drabinki. Prowadzą one do stanowisk ogniowych w budynku (i to obsadzonych stanowisk). W tym po lewej masz zapas granatów. (Ale nie musisz tam zaglądać.)

(53) Idź schodami do góry. Mały korytarzyk z dwiema lokacjami po bokach. Po prawej znajdziesz 2 panów w mundurach Wehrmachtu. Nie przejmuj się stojącymi obok pociskami do 88-ki. Nie wybuchną.

Po lewej będzie drabinka prowadząca w dół. Skorzystaj z niej, ujrzysz na wprost siebie wówczas korytarz Ale uważaj, bo po prawej, zasłonięci ścianą, czają się Szkopy i to w sporej ilości. Idąc korytarzem, docierasz do miejsca, w którym łączy się on z innym - prostopadłym do kierunku twego marszu. **(54)** Po lewej stronie ujrzysz zamknięte drzwi, po prawej skrzynie i strzelających zza nich Niemców. Za Niemcami będą beczki (ale nie z benzyną) - za nimi spora wnęka i również sporo wrogów.

Teraz naprzód, schodami w dół. Dochodzimy do lokacji, po jej prawej stronie mamy korytarz. Na wprost widzimy inny korytarz. W tejże lokacji beczki z benzyną (zdetonować!). Idź w ten korytarz na wprost, a dotrzesz do pokoju, w której będą oficer, mapa i apteczka.

Wróć do punktu wyjścia i idziemy w ten pierwszy korytarz. Zaraz za zakrętem skrzynie i Niemcy. Dojdź do końca korytarza, skręć w lewo, znów do końca - ujrzysz wąskie drzwi po prawej stronie (a za nimi Niemca).

Wejdź w te drzwi, idź w lewo: lokacja z 2 żołnierzami. Potem w prawo: powinieneś dotrzeć do dużych schodów prowadzących w dół (a na nich są i będą Niemcy).

Zejdź, tam znów korytarz i Niemcy. Skręć w pierwsze przejście po prawej. Trafisz do długiego korytarza. Nie dość, że drogę tarasują nam żołnierze, to jeszcze z pokojów położonych po bokach korytarza wyłażą kolejni. **(55)** Gdy dojdziesz do samego końca korytarza, ujrzysz małe pomieszczenie, a w nim maskę przeciwgazową (weź!) i apteczkę.

Teraz musisz cofnąć się tym samym korytarzem aż do miejsca, gdzie łączy się z innym. Gdy tam dotrzesz, uważaj na Szkopa po prawej. A po lewej masz otwarte pancerne drzwi, za nimi windę, która zawiezie cię do samego serca fabryki...



6.6.3. Faza 3: Chemical Plant

Cel submisji: Odkręcić dwa zawory z gazem i podłożyć minę.

Uwagi: Masz na twarzy maskę gazową (już wiesz, czemu Darth Vader tak ciężko oddychał?), która dość znacznie ogranicza pole widzenia. Nie możesz jej zdjąć (zresztą byłoby to niewskazane - to fabryka gazu trującego!), więc mocno kręć głową na wszystkie strony.

Jesteś w małym pomieszczeniu, a w wąskim korytarzyku na wprost już porusza się facet w mundurze feldgrau. Wejdź w korytarzyk, na pierwszym rozgałęzieniu dróg skręć w lewo (oczekuj Niemców).

Teraz - kolejno: w prawo i na wprost korytarzem (Niemcy!). Trafisz do dużego pomieszczenia, idź w prawo. Zobaczysz schodki prowadzące w dół, a zaraz za nimi następne - tym razem w górę, zaś w głębi Niemca i może jakiegoś naukowca.

(56) Są też Niemcy, których nie widzisz - ale wierz mi: są. Moim zdaniem - najlepiej sypnąć granat w głąb korytarza (najlepiej odłamkowy) - zdrowo pokiereszuje przewody i zbiorniki, pomieszczenia wypełnią się żółtawym oparem (gaz musztardowy) i wszyscy bez masek będą się mieli z pyszna.

Jak już wejdziesz schodkami na górę, zauważysz dwa zawory (odkręć je) i miejsce, w którym należy podłożyć minę (w tej właśnie kolejności).

Teraz szybko zmiataj tam, skąd przybyłeś, bo naprawdę będzie gorąco!

BIEEEEGIEM do windy!!! Albo poczujesz się jak grillowana polędwica! ...BUUUM!!!

A nie mówiłem, że trzeba BIEGIEM?...



6.6.4. Faza 4: Final Run

Cel submisji: Zwiaaaać!

Prosto z windy wypadasz na Niemców - niechaj im światłość wiekuista... Za chwilę i tu dotrze fala uderzeniowa, więc spiesz się! Idź korytarzem do końca i w lewo. Tam będą schody na górę.

(57) Tam - w lewo, w prawo, w lewo, w prawo.

Korytarzem do końca i w prawo - znów: pomieszczenie z Niemcami.

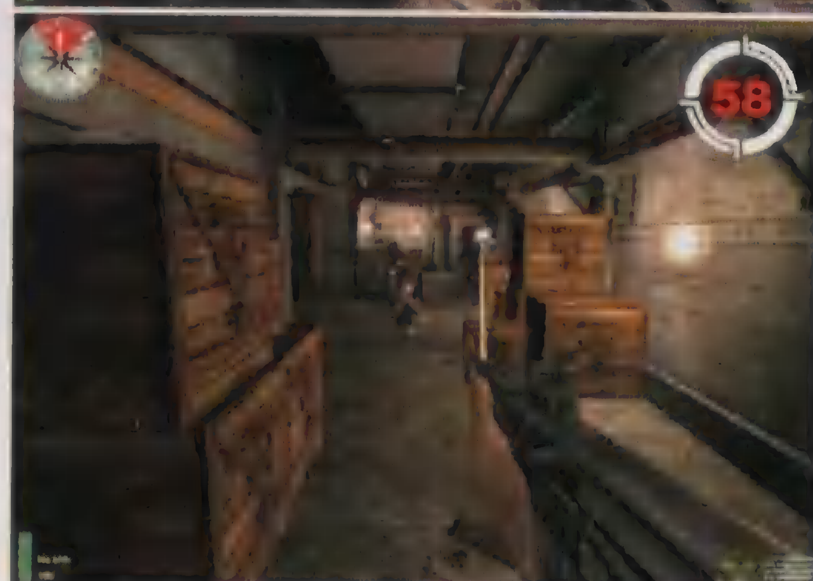
(58) Po lewej dostrzeżesz schodki na górę. Idziesz korytarzem, obok skrzyń (znów Niemcy!).

(59) W połowie korytarza jest spora wnęka, a w niej apteczka. Cały czas wal naprzód - dochodzisz do pancernych drzwi, za nimi pomost z siatki. Idź w lewo, trafisz na kolejne drzwi.

O! Jesteśmy w pomieszczeniu z windą... ale ona chyba coś nie tego...

Idź w te węższe drzwi (po lewej), potem w prawo. Heh, to już te znajome pancerne drzwi, zamykane pokrętłem. Ufff! I dobrze, bo już robi się za gorąco! Otwórz je i chodu!











6.6.5. Faza 5: Conclusion

Cel submisji: Uciec i przeżyć...

(60) Wybuchy, płomienie, Niemcy... Ech, co za życie.

(61) Idź do korytarza i w prawo. Widać już wyjście na dwór... oraz Niemca.

(62) Dodam, że na pewno nie jest samotny - na wprost jest kilku (za osłoną z przewróconego biurka) - granatem ich! Poza tym po lewej będzie jeszcze co najmniej jeden. (Aha, za biurkiem znajdziesz apteczki.)

Biegnij na wprost. Widzisz pociąg? A ten otwarty wagon? A w nim tych z komandosów, którym też udało się przeżyć... Biegiem w ich stronę!

(63) Zrób save. A co tam... i obejrzyj się, by popatrzeć, jak cały kompleks zbrojeniowy biorą właśnie diabli.

To warto zobaczyć, choćby z tej przyczyny, że zaraz wpadniesz do wagonu - pociąg ruszy, jeszcze raz spojrzysz na to, co do niedawna było dumą niemieckiego przemysłu.

...i zobaczysz...

No tak, tak - żołnierzu. To już koniec gry. "Znów się udało przeżyć" - jak powiedział jeden z bohaterów "Siedmiu Samurajów" Kurosawy. Znów udało się przeżyć i ukończyć dobrą grę.

I to już koniec, możemy iść...

Odznaczenia

The Legion of Merit
Jak go zdobyć: w czasie pierwszej kampanii, w misji The Rescue Mission uwolnij nie tylko agenta SAS, ale i wziętego do niewoli alianckiego żołnierza.

War Cross with Sword
Jak go zdobyć: w Norwegii - w misji, w której wysadzasz U-boota, wykradnij z niego tajne dokumenty.

Campaign Medal
Jak go zdobyć: po prostu przeżyj lądowanie na plaży Omaha i skasuj tylu Niemców, ilu tylko potrafisz.

The Good Conduct Medal
Jak go zdobyć: jak wyżej - tzn. przeżyj, zrób, co trzeba i skasuj dużo wrogów.

DSO (Distinguished Service Medal)
Jak go zdobyć: wydaje mi się, że otrzymasz go, jeśli w misji Sniper's Last Stand przeżyje choć jeden amerykański żołnierz (poza tobą). Trudna sprawa, prawdę mówiąc... mnie nie udało się. :(

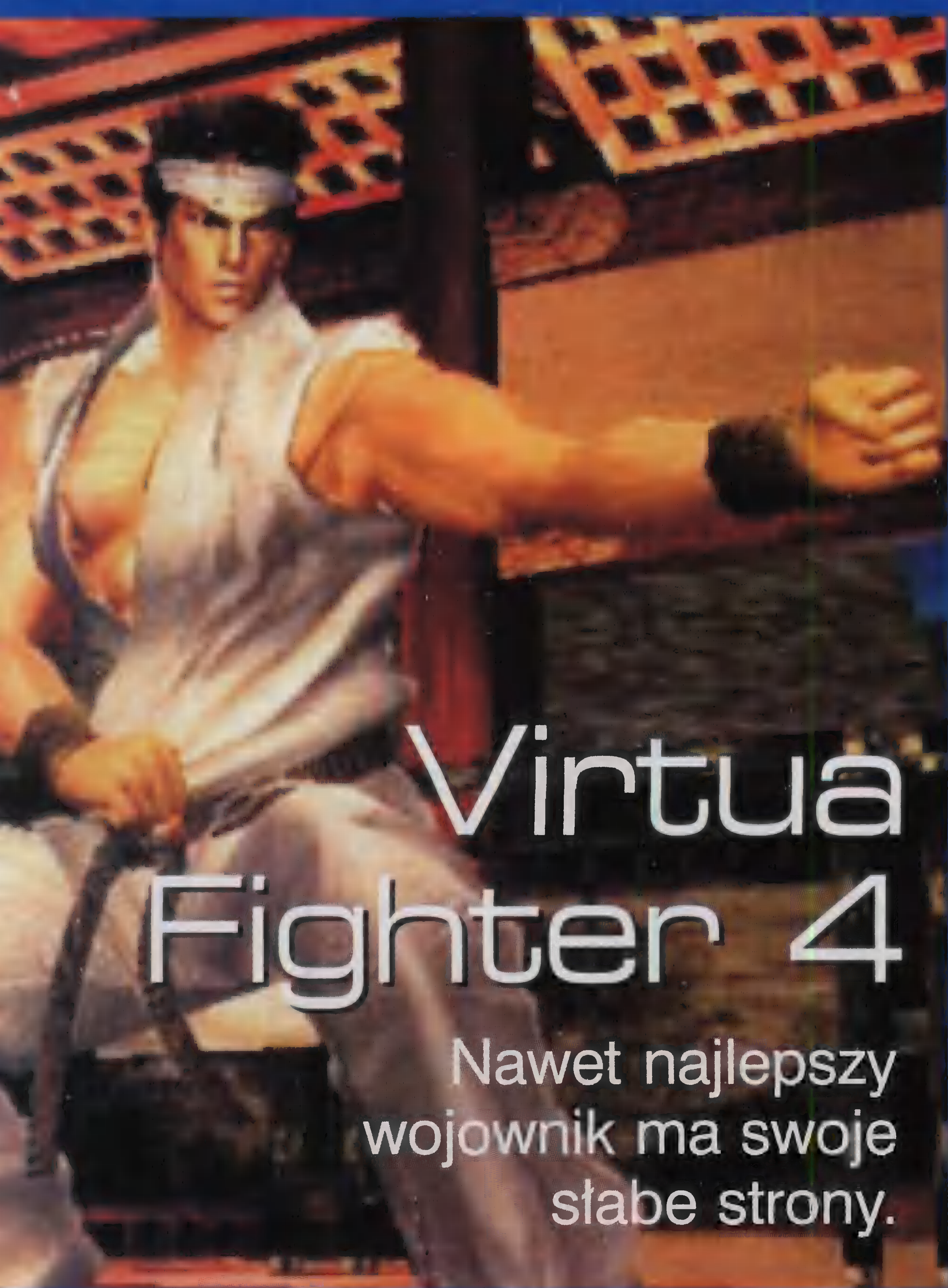
Army Commendaction Medal
Jak go zdobyć: w ostatniej kampanii - w misji, w której wraz z grupą komandosów musisz wedrzeć się do wrogiej fabryki broni, samodzielnie wykończ większość snajperów i postaraj się, by ocalało możliwie dużo komandosów.

Bronze Star
Jak go zdobyć: przejdź całą grę na poziomie Easy.

Silver Star
Jak go zdobyć: przejdź całą grę na poziomie Medium.

Golden Star
Jak go zdobyć: przejdź całą grę na poziomie Hard.





Virtua Fighter 4

Nawet najlepszy wojownik ma swoje słabe strony.

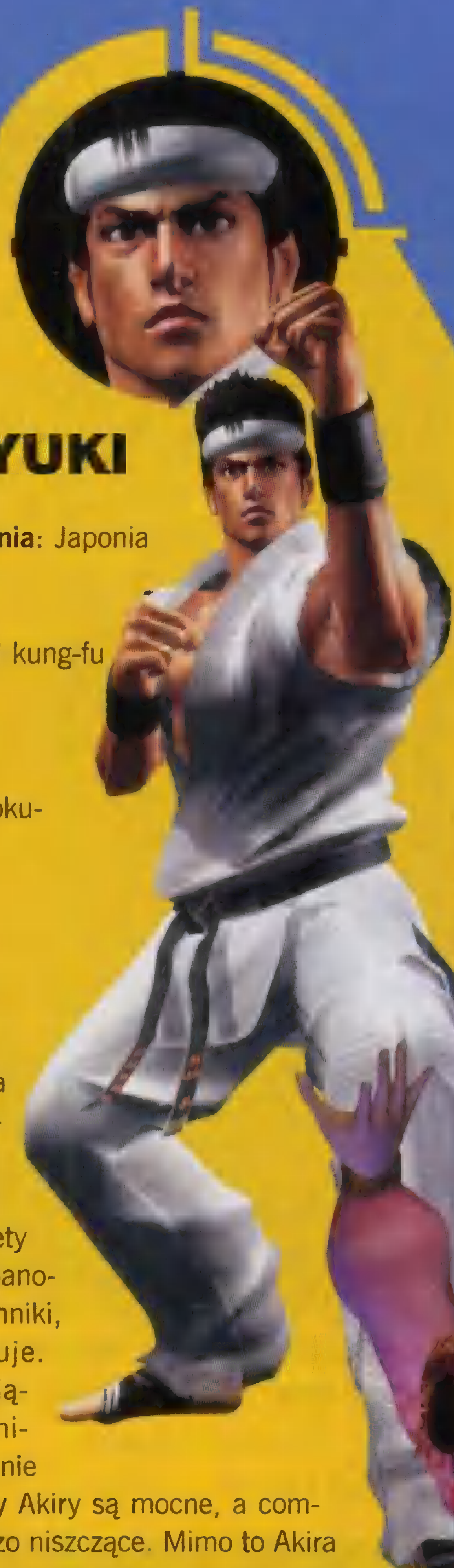
Producent: **Sega**
Dystrybutor: **Sony Poland**
Gatunek: **gra walki**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak (2 graczy)**



RZUT OKIEM



Virtua Fighter 4 to kolejna część jednej z najważniejszych, jeśli nie najważniejszej serii gier walki. Najnowsza odsłona Wirtualnego Wojownika wraca do korzeni serii, szczególnie zaś do fenomenalnego Virtua Fighter 2. Co to oznacza? Otóż w VF4 dużo bardziej liczy się długotrwały trening wszystkich technik walki niż magiczne sztuczki, znane choćby z Tekkena czy Dead Or Alive. Tradycyjny poradnik do gry tego typu zawierałby obszerną listę ciosów, ponieważ jednak są one dostępne w każdej chwili w samej grze (choćby w rozbudowanym trybie treningowym), ograniczymy się do opisu technik, jakie należy wykorzystać, grając poszczególnymi zawodnikami, oraz strategiami, jakie warto zastosować walcząc przeciwko Akirze, Wolfowi i innym wirtualnym wojownikom. Fight!



AKIRA YUKI

Miejsce pochodzenia: Japonia
Płeć: mężczyzna
Grupa krwi: O
Zawód: nauczyciel kung-fu
Hobby: kung-fu
Wzrost: 178 cm
Waga: 87 kg
Styl walki: hakkyoku-ken

Jak nim walczyć:

Akira należy do grona najlepszych postaci w grze, jest jednym z jej głównych bohaterów. Niestety trudno poznać i opanować wszystkie techniki, które wykorzystuje. Kiedy jednak osiągniesz poziom mistrzowski, nikt cię nie powstrzyma. Ciosy Akiry są mocne, a combosy długie i bardzo niszczące. Mimo to Akira nie jest przeznaczony dla graczy, których taktyka walki sprowadza się do panicznego walenia w przyciski - jeśli nie znasz dobrze jego ciosów, nic nie wskórasz. Dlatego też po Akirę sięgać powinni tylko ci, którzy opanowali już podstawy VF4.

Jak z nim walczyć:

Akira to zawodnik, którego poziom - jak w żadnym innym przypadku - zależy od poziomu przeciwnego gracza. Jeśli walczysz z kimś niedoświadczonym, pokonasz go bez kłopotu. Gdy jednak stajesz naprzeciw doświadczonego gracza, walka na pewno będzie trudna. Z Akirą można walczyć na bliski dystans, wówczas jest stosunkowo najsłabszy. Nie możesz też pozwolić mu na ciągłe ataki, najważniejsza rzecz to przerwanie ich i wyprowadzenie kontrataków.



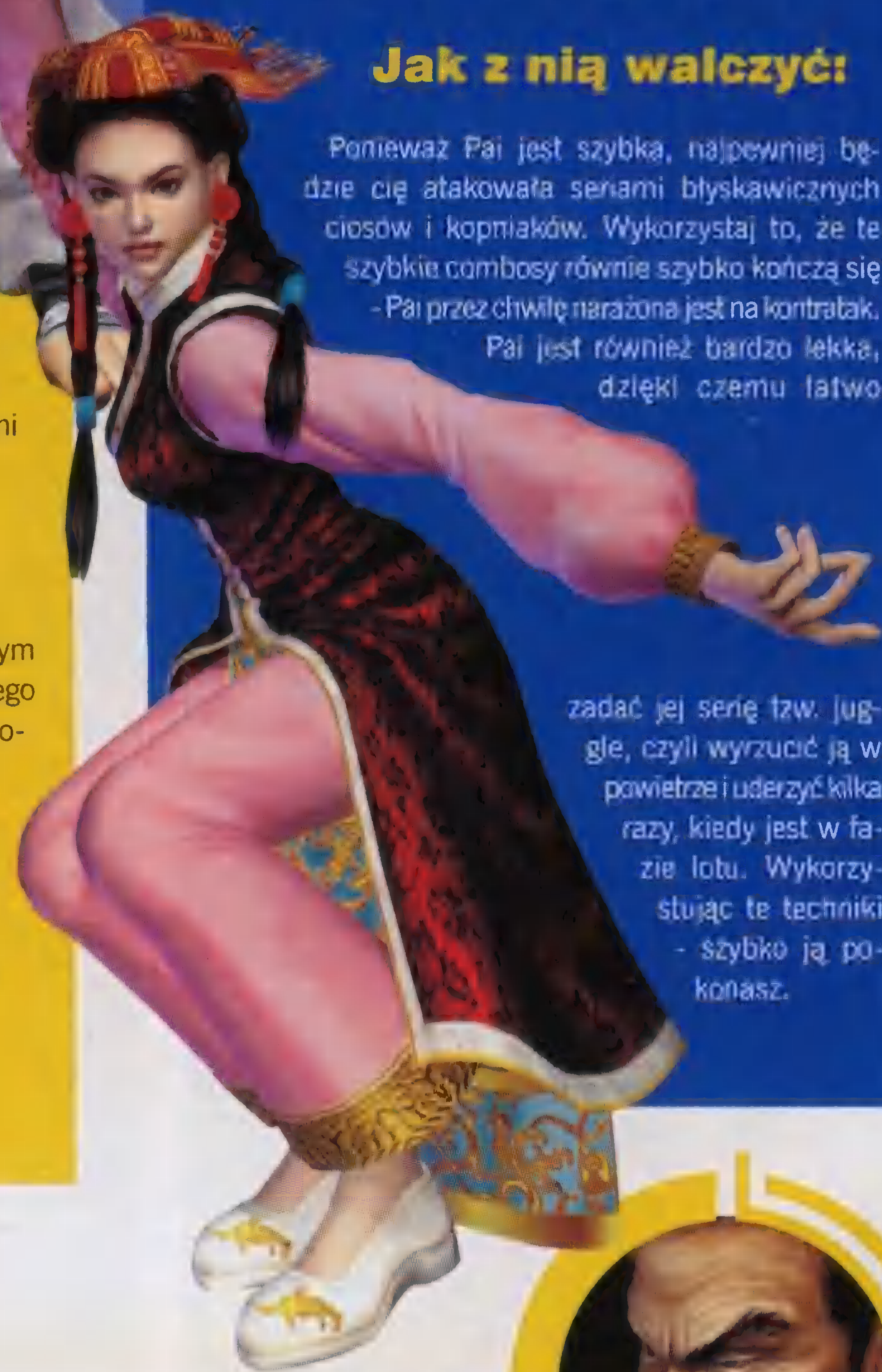
PAI CHAN

Miejsce pochodzenia: Chiny
Płeć: kobieta
Grupa krwi: O
Zawód: gwiazda filmów akcji
Hobby: tańce
Wzrost: 162 cm
Waga: 54 kg
Styl walki: ensei-ken

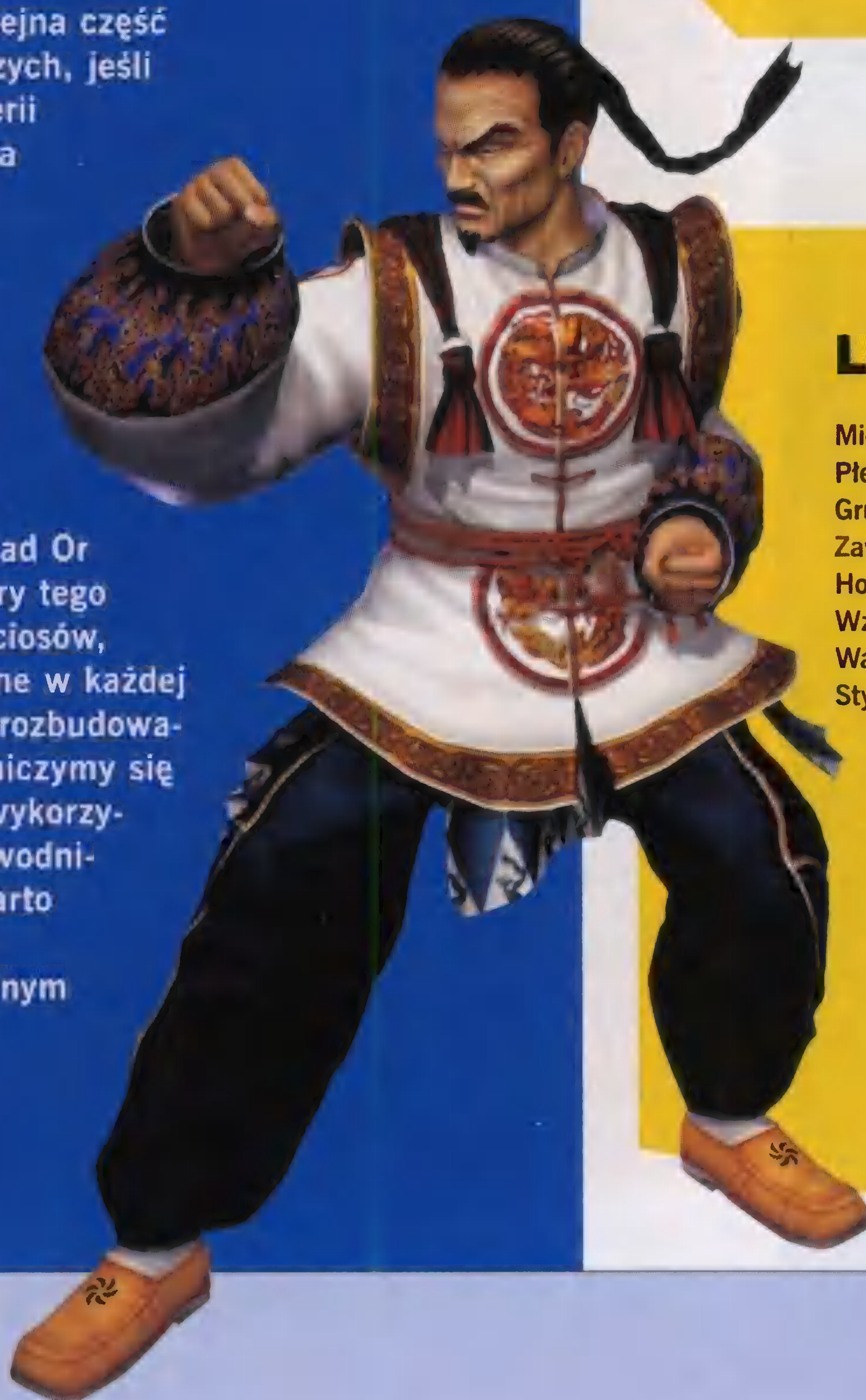
Jak nią walczyć:

Pai to jedna z łatwiejszych do pokonania postaci - sprawdza się właściwie tylko w walce z niedoświadczonymi przeciwnikami. Ogólnie rzecz biorąc, Pai jest bardzo szybka, ale też niezwykle słaba, dlatego nawet jej długie combosy nie powodują znacznych obrażeń. Stąd też niewielu doświadczonych graczy używa w walce Pai. Jej zaletą jest duża liczba skutecznych reversali i to one są kluczem do zwycięstwa, kiedy grasz tą postacią.

Jak z nią walczyć:



Ponieważ Pai jest szybka, najpewniej będzie cię atakowała seriami błyskawicznych ciosów i kopniaków. Wykorzystaj to, że te szybkie combosy równie szybko kończą się - Pai przez chwilę narażona jest na kontratak. Pai jest również bardzo lekka, dzięki czemu łatwo zadać jej serię tzw. juggle, czyli wyrzucić ją w powietrze i uderzyć kilka razy, kiedy jest w fazie lotu. Wykorzystując te techniki - szybko ją pokonasz.





LAU CHAN

Miejsce pochodzenia: Chiny
Płeć: mężczyzna
Grupa krwi: B
Zawód: kucharz
Hobby: chińska poezja
Wzrost: 170 cm
Waga: 85 kg
Styl walki: koen-ken

Jak nim walczyć:

Jedna z mocniejszych postaci, choć jej wadą jest bez wątpienia brak reversali i to, że ma niewiele ruchów obronnych. Jego obroną jest atak i w tym Lau jest najlepszy - potrafi wyprowadzić ciąg potężnych ciosów, które trudno zablokować. Tym trudniej, że duża część combosów wygląda bardzo podobnie do siebie, trudno więc rozpoznać je na pierwszy rzut oka. Wykorzystaj to, walcząc z żywym przeciwnikiem - wyprowadzaj te kombinacje, ale za każdym razem zmieniaj je. Taktyka walki tym zawodnikiem to ciągły atak i napieranie na przeciwnika.

Jak z nim walczyć:

Walka z Lau może być bardzo trudna - to wojownik, który cały czas atakuje. Jeśli uda ci się wyprzedzić jego ciosy, wyprowadzić ich sekwencję przed nim i utrzymać przewagę pod względem szybkości, masz szansę na wygraną. Staraj się więc używać szybkich ciosów, po których następują combosy. Ponieważ Lau nie ma reversali, broniąc się nie przeważy szali walki na własną korzyść. Dobrą taktyką jest także walka przy użyciu ciosów o dalszym zasięgu - Lau jest zabójczy w starciach na małą odległość, więc jeśli uda ci się trafiać go z odległości, masz szansę na zwycięstwo.



WOLF HAWKFIELD

Miejsce pochodzenia: Kanada
Płeć: mężczyzna
Grupa krwi: O
Zawód: wrestler
Hobby: karaoke
Wzrost: 182 cm
Waga: 112 kg
Styl walki: wrestling zawodowy

Jak nim walczyć:

Postać, z pomocą której trudno odnosi się zwycięstwa - jest duży i wolny (choć i tak szybszy niż najwolniejszy w grze Jeffry). Taktyka walki zależy od jego przeciwnika, najlepszym wyjściem jest odnalezienie sfery (góra, środek, dół), w której przeciwnik jest najsłabszy (np. Jacky ma wyraźnie słabszy dół niż górę) i wykorzystanie zróżnicowanych ciosów dostępnych Wolfowi, by tam właśnie atakować. Zaletą Wolfa są potężne rzuty. Warto więc wyprowadzać takie sekwencje ciosów, które otworzą przeciwnika na wykonanie nim rzutu.

Jak z nim walczyć:

Najlepiej szybką postacią, która cały czas atakuje. Jeśli zatrzymasz się choćby na chwilę, narażasz się na jego rzuty i kopniaki - a to może być zabójcze. Dlatego warto nieustannie atakować, nawet pojedynczymi ciosami (tzw. poke), by wytrącić Wolfa z rytmu jego sekwencji. Podstawowa zasada - szybko atakować i uważać na rzuty.

JEFFRY McWILD

Miejsce pochodzenia: Australia
Płeć: mężczyzna
Grupa krwi: A
Zawód: rybak
Hobby: reggae
Wzrost: 180 cm
Waga: 123 kg
Styl walki: pancratium



Jak nim walczyć:

Na pierwszy rzut oka to wielki, wolny zawodnik, który nie powinien być niczym innym jak tylko workiem treningowym dla innych postaci. Okazuje się jednak, że podobnie jak Gun-Jack z Tekkena, dobrze poprowadzony potrafi pokonać każdego. By nim wygrać, wykorzystaj jego potężne rzuty i mieszaj górne oraz dolne ataki. Na pewno nie możesz sobie pozwolić, by atakować na oślep - każda sekwencja powinna być przemyślana i wykonana w odpowiednim momencie. To postać dla doświadczonych graczy - i dla nich może być prawdziwym asem w rękawie.

Jak z nim walczyć:

Podobnie jak z Wolfem - najlepiej walczyć z nim z pomocą szybkiej postaci. Skuteczna technika to szybkie ciosy, ale uważnie wyprowadzane - jego kopniak kolanem łatwo i skutecznie zatrzymuje takie zapędy. Wykorzystując szybkie ciosy i unikając przerzutów, powinieneś cały czas napierać, by Jeffry nie mógł przejść do kontrataku.

JACKY BRYANT

Miejsce pochodzenia: USA
Płeć: mężczyzna
Grupa krwi: A
Zawód: kierowca rajdowy
Hobby: szybka jazda
Wzrost: 180 cm
Waga: 83 kg
Styl walki: jeet kune do



Jak nim walczyć:

Jacky ma bardzo zróżnicowane ataki, najlepszym pomysłem na zaskoczenie - i w efekcie pokonanie - przeciwnika jest na pewno mieszanie sekwencji ciosów: wyprowadzanie uderzeń dolnych, górnych, środkowych w różnej kolejności i kończenie ich rzutami. To, że Jacky potrafi automatycznie powstrzymać proste górne i środkowe ciosy, czyni go świetnym dla początkujących; zaś mnogość technik, jakie stosuje, sprawia, że także doświadczony gracz powinien być z Jacky'ego zadowolony.

Jak z nim walczyć:

Trudny przeciwnik - co do tego nie ma wątpliwości. Niełatwo go zablokować - atakuje bowiem na różnych wysokościach, a odmienne combosy sprawiają, że nie sposób je zapamiętać - i odpowiednio im przeciwdziałać. Dobrze jest trzymać go na dystans - Jacky, podobnie jak np. Lau, najsilniejszy jest w starciach na bliskim dystansie. W ten sposób staraj się nie dopuścić Jacky'ego do wyprowadzenia kontrataku - a będziesz miał szansę na zwycięstwo.





KAGE-MARU

Miejsce pochodzenia: Japonia
Płeć: mężczyzna
Grupa krwi: B
Zawód: ninja
Hobby: mahjong
Wzrost: 175 cm
Waga: 73 kg
Styl walki: hagakure-ryu ju-jutsu

Jak nim walczyć:

Kage nie jest tak silny jak w Virtua Fighter 3, nadal jednak jest potężnym zawodnikiem, szybkim i mocnym. Wykorzystaj to, by wystawić przeciwnika na działanie twoich rzutów. Dlaczego? Magiczne rzuty Kage'a to bodaj najsilniejsze ruchy tego typu w Virtua Fighter 4. Jeśli opanujesz tę technikę - bez kłopotu poradzisz sobie nawet z najtrudniejszym przeciwnikiem.

Jak z nim walczyć:

Nie blokuj. ;-) To oczywiście żarty, ale musisz pamiętać, że każdy blok to dla Kage'a okazja do wykonania rzutu. Musisz też unikać tych jego uderzeń, które odbierają na chwilę przytomność - wtedy również szybko możesz stać się ofiarą magii ninja. Kiedy jednak nauczysz się unikać tych niebezpiecznych sytuacji, powinieneś poradzić sobie z ninją, który walczy ju-jutsu - w obronie jest on bowiem dużo słabszy niż w ataku.

SARAH BRYANT





Miejsce pochodzenia: USA
Płeć: kobieta
Grupa krwi: AB
Zawód: studentka
Hobby: spadochroniarstwo
Wzrost: 170 cm
Waga: 61 kg
Styl walki: jeet kune do

Jak nią walczyć:

Szybka postać, najlepsza w walce na średnim dystansie, gdzie bardzo trudno ją pokonać. Inna sfera jej specjalizacji to niskie ataki. Te dwie informacje powinny dać ci obraz taktyki, jaką należy wykorzystywać, walcząc tą postacią. Musisz też uważać na juggle. Nie daj się też podrzucić w powietrze - może okazać się, że po upadku na ziemię, nie będziesz już miał energii. Dla graczy, którzy potrafią opanować wiele kombinacji ciosów i będą pamiętać, by wykorzystywać je w zróżnicowanej kolejności.

Jak z nią walczyć:

Sarah jest wysoka i lekka, dlatego też łatwo pozbawić ją równowagi, wyrzucić w powietrze i zadać serię juggle. Tę taktykę powinieneś wykorzystać - jednocześnie uważając, by Sarah nie przeszła do pozycji Flamingo, z której potrafi wyprowadzić najbardziej bolesne ciosy. Przyjrzyj się też, jak Sarah walczy - jej combosy bardzo łatwo rozpoznać już po pierwszych ruchach - a wtedy będziesz wiedział, jak je blokować.




SHUN-DI

Miejsce pochodzenia: Chiny
Płeć: mężczyzna
Grupa krwi: O
Zawód: zielarz
Hobby: zbieranie ziół
Wzrost: 163 cm
Waga: 69 kg
Styl walki: pijany mistrz

Jak nim walczyć:

Shun to nietypowa postać i wymaga specyficznego podejścia. Podstawowa zależność, o jakiej należy pamiętać, grając Shun-Di - to, że im bardziej Shun jest pijany, tym więcej ciosów może wykorzystać, zwiększa się również ich moc. By bardziej go upić, musisz używać ciosów, które kończą się łyknięciem gorzałki z buteleczki (m.in. Gyou'inshu [P+K+G] czy Tenshin Souchushou [przód+P+K]). Zaletą Shuna są także jego nieoczekiwane ruchy, dzięki którym "pływa" po ringu i nie sposób go trafić. Taktyka dla Shuna - spić go jak najbardziej, potem unikać uderzeń przeciwnika i w odpowiednim momencie wyprowadzać szybkie sekwencje ciosów - krótkie combosy.

Jak z nim walczyć:

Przede wszystkim starać się pokonać go jak najszybciej. Stary mnich dopóki jest w miarę trzeźwy, nie stanowi większego wyzwania. Później jednak, kiedy wzmaga się alkoholowe upojenie, może być bardzo niebezpieczny. Staraj się powstrzymywać go przed wyprowadzaniem ciosów, kończących się piciem gorzałki. Gdy widzisz, że Shun zamierza taki cios wyprowadzić, zaatakuj counterem.



LION

Miejsce pochodzenia: Francja
Płeć: mężczyzna
Grupa krwi: AB
Zawód: student
Hobby: deskorolka
Wzrost: 168 cm
Waga: 69 kg
Styl walki: tourou-ken

Jak nim walczyć:

Najbardziej skuteczną bronią Liona są ataki w sferach dolnej i środkowej. Kiedy walczysz z żywym przeciwnikiem, powinieneś wykorzystać to, że większość z nich wygląda bardzo podobnie - w ten sposób długie combosy z przemieszanymi ciosami zaskoczą przeciwnika. Wykorzystaj też ataki na większą odległość oraz szybkość najprostszych ciosów Liona. Tempo, w jakim je zadaje, sprawia, że postacie, takie jak Jeffry czy Wolf, nie mają z nim zbyt wielu szans.

Jak z nim walczyć:

Najlepszym atakiem jest obrona. Lion zadaje dużo słabych ciosów - staraj się więc blokować je i w odpowiednim momencie wyprowadzaj kontrataki. Ponieważ Lion jest niski, najlepiej pokonać go jego własną bronią - ciosami dolnymi. Przypomnij sobie - każda postać ma skuteczne ataki dolne, zatem bez problemu powinieneś znaleźć sekwencje skuteczne na Liona. Pamiętaj, by wybierać najsilniejsze combosy.






AOI UMENOKOUJI

Miejsce pochodzenia: Japonia
Płeć: kobieta
Grupa krwi: A
Zawód: studentka
Hobby: ikebana
Wzrost: 160 cm
Waga: 52 kg
Styl walki: aiki ju-jutsu

Jak nią walczyć:

Najmniejsza i najlżejsza postać w grze. Porusza się szybko, ale niestety jej combosy nie są już takie - jak można było się spodziewać. Uważaj też na juggle, bo dla Aoi mogą być one śmiertelne. Jej broń natomiast to reversale - poznaj je wszystkie i naucz się je wykorzystywać. Technika ta wymaga wyostrzonego refleksu, jeśli zatem brakuje ci go - możesz zastosować taktykę obrony i szybkich krótkich kontrataków ciosami lub rzutami.

Jak z nią walczyć:

Jako przeciwnik Aoi przede wszystkim należy bronić się, dzięki temu często możesz wyprowadzić wiele rzutów. Skuteczniejsza technika to jednak ciągły nacisk, pod naporem którego nawet obrona Aoi skapituluje. Kiedy opuści gardę, wyprowadź cios, który wyrzuci ją w powietrze - całość zaś zakończ serią juggle. Nie powinno być większych problemów.



LEI FEI

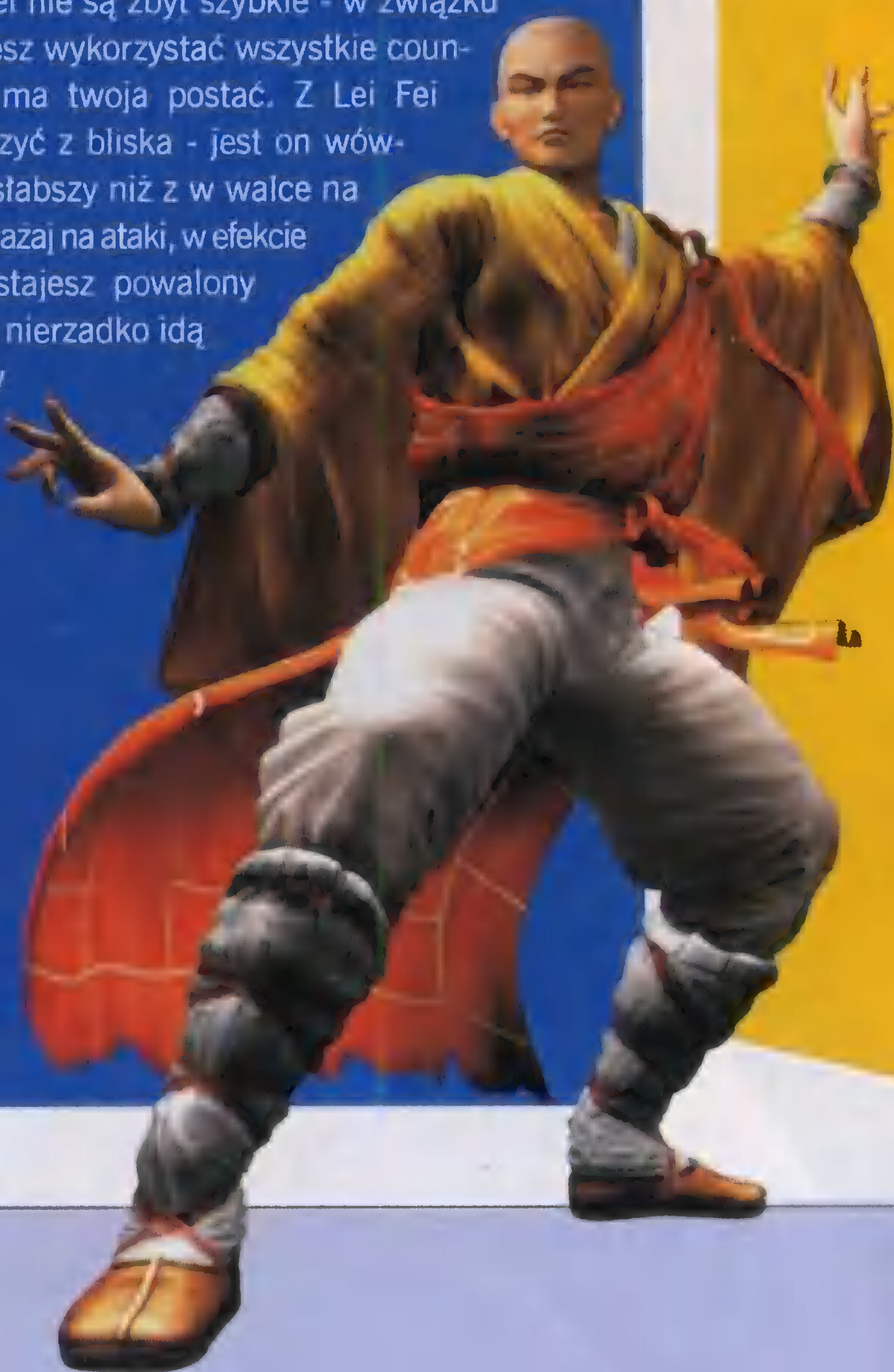
Miejsce pochodzenia: Chiny
Płeć: mężczyzna
Grupa krwi: B
Zawód: mnich
Hobby: modlitwa
Wzrost: 178 cm
Waga: 70 kg
Styl walki: shaolin

Jak nim walczyć:

Chociaż sporo pozycji, które Lei Fei może przyjąć, sprawia wrażenie, że to postać wymagająca dokładnego poznania wszystkich jej sekretów - tak naprawdę Lei Fei to postać najodpowiedniejsza dla niedoświadczonych graczy. Niezależnie od pozycji, z jakiej wyprowadzasz cios, większość sekwencji to silne, choć nieco zbyt wolne combosy. Bez wątpienia jednak lepsze efekty osiągniesz, umiejętnie i celowo wykorzystując możliwości tej postaci. Kiedy będziesz wiedział, czego i kiedy użyć, walka z pomocą Lei Fei zamieni się w piękny taniec pełen gracji i wyrafinowanej techniki.

Jak z nim walczyć:

Ataki Lei Fei nie są zbyt szybkie - w związku z tym możesz wykorzystać wszystkie countery, jakie ma twoja postać. Z Lei Fei warto walczyć z bliska - jest on wówczas dużo słabszy niż z w walce na dystans. Uważaj na ataki, w efekcie których zostajesz powalony na ziemię - nierzadko idą za nimi w parze mocne combosy.





VANESSA LEWIS

Miejsce pochodzenia: nieznane
Płeć: kobieta
Grupa krwi: AB
Zawód: oficer ochrony
Hobby: śpiewanie
Wzrost: 171 cm
Waga: 61 kg
Styl walki: vale tudo

Jak nią walczyć:

Vanessa automatycznie blokuje ciosy w górnej oraz środkowej sferze i możesz to wykorzystać, gdy kierujesz tą postacią. Taktyka w tym przypadku to wyprowadzanie sekwencji ciosów, które na końcu pozwalają na rzut przeciwnikiem. Jednak by je opanować, na grę Vanessą musisz poświęcić dużo czasu. Trud mimo wszystko opłaci się, bowiem - choć jest to jedna z najtrudniejszych do opanowania postaci w grze - zaskakuje przeciwników, szczególnie kontrolowanych przez inne osoby.



Jak z nią walczyć:

Nie atakuj w górze i w sferze środkowej - Vanessa łatwo blokuje takie ciosy, często przechodząc do reversala. Uważaj też na pozycję Muay Thai w jej wykonaniu, z której może wyprowadzić mnóstwo błyskawicznych ciosów. Kiedy tylko widzisz, że zbiera się do tej pozycji, staraj się ją przewrócić lub w inny sposób zmusić, by powróciła do pozycji wyjściowej. Powinno się udać.

II KONKURS

Do sprzedaży w Polsce trafiła wreszcie długo oczekiwana gra Final Fantasy X, pierwsza część kultowej sagi RPG przygotowana z myślą o wykorzystaniu mocy Komputerowego Systemu Rozrywki Playstation 2. Wraz z firmą Sony Poland porzygotowaliśmy dla was konkurs, w którym będziecie mogli wygrać wiele atrakcyjnych nagród.

By wziąć udział w konkursie, należy odpowiedzieć na trzy proste pytania:

1) Którą częścią serii jest Final Fantasy X?
2) Jaka firma jest dystrybutorem gry Final Fantasy X w Polsce?
3) Jak nazywa się główny bohater gry Final Fantasy X?

Na zgłoszenia czekamy do **15 lipca 2002**.

Zasz odpowiedzi? Wyślij je pod adresem redakcji **KONIECZNIE** na kartce pocztowej. Pytania za trudne? Odpowiedzi na wszystkie pytania powinieneś znaleźć w tym numerze magazynu Action Plus, wystarczy tylko poszukać.



Final Fantasy X

A co można wygrać?

- **nagroda główna to gra Final Fantasy X oraz koszulka i portfel z gry Final Fantasy VIII.**
- **trzy kolejne nagrody to zestawy Final Fantasy VI z koszulką i portfelem z gry Final Fantasy VIII**
- **nagrody pocieszenia to koszulki i protfele z Final Fantasy VIII.**

KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS

Fundatorem nagród jest firma **Sony Poland**.
www.sony.com.pl/psxshop



(GBA) Super Mario World

Reset
W czasie gry naciśnij Select + Start + A + B.

Gra jako Luigi
Naciśnij R na World mapie.

Inna wiadomość od Yoshiego
Ukończ grę i pójdź do Yoshi's House lub udaj się tam z Yoshim.

Oryginalna muzyka
Wejdź na dowolny etap specjalny, ale pozostań na World mapie. Przez pewien czas nic nie rób - muzyka zmieni się na klasyczną z Mario.

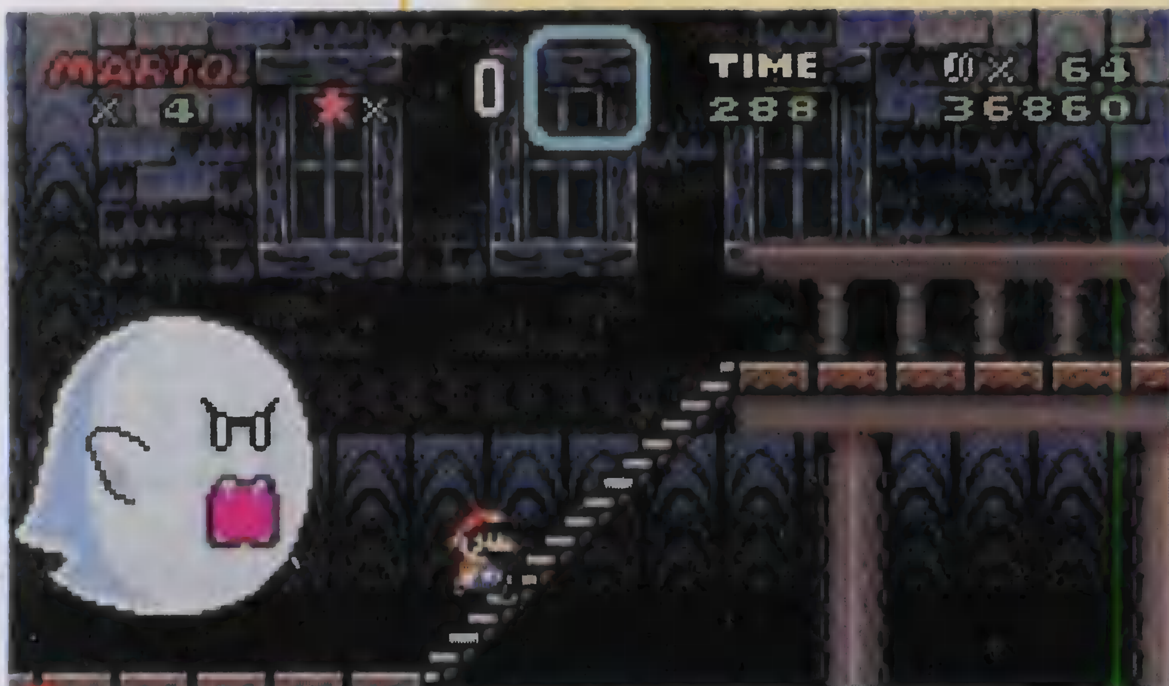
Powtórne wejście do Castlesów i Fortressów
Gdy pokonasz Bowsera, wszystkie Castlesy i Fortressy, które już przeszedłeś, będą powtórnie otwarte - aby wejść, naciśnij jednocześnie L i R.

Starsy za punkty
Za każdy milion punktów na ekranie Chose a Game pojawi się jedna gwiazdka.

Bonusy po skończeniu
Gdy przejdziesz wszystkie 96 poziomów gry, świat zmieni się! Będzie miał nowe kolory, nowych przeciwników i nowe wprowadzenie Yoshi. Do tego będzie można rozpocząć dowolną lokację z mapy - na głównym ekranie wystarczy nacisnąć Select, wybrać poziom i nacisnąć A.

Duży Yoshi
Jeśli nie chcesz trudzić się karmieniem maluchów, na poziomie Star Road wystarczy złapać małego Yoshi i od razu nakarmić go Starem.

ACTION TIPS



Mario to ma ciężkie życie... Luigi zresztą też, o ile tylko będziecie chcieli nim zagrać. Jak? Instrukcja powyżej!

(GC) Super Smash Bros Melee

Odblokowanie Dr Mario
Ukończ 1-P Classic Mode przy pomocy Mario i bez użycia kontynuacji.

Odblokowanie Falco
Ukończ 100-Man Melee.

Odblokowanie Ganondorfa
Ukończ Event 29.

Odblokowanie Jigglypuff
Wystarczy ukończyć dowolny 1-P Mode.

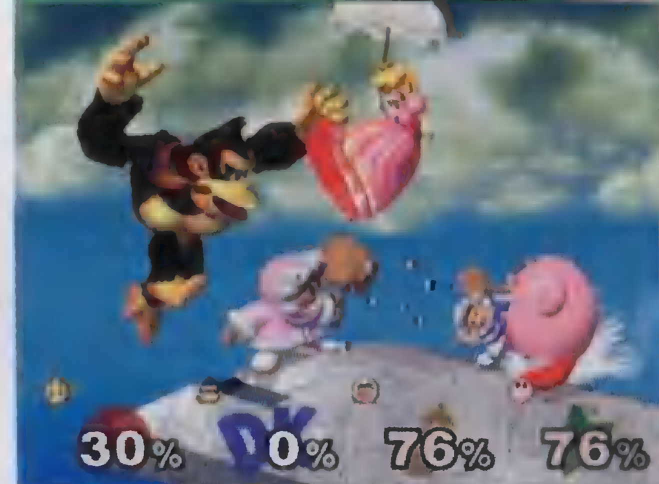
Odblokowanie Luigiego
W trybie Adventure ukończ poziom w 2 w sekundy (np. 03:02:13). Pojawi się scena z Luigim, który kopnie Mario, aby ten mógł walczyć z Peachem. Jeśli ich pokonasz, ukończ Adventure Mode - będziesz walczył z Luigim, a po zwycięstwie nad nim możesz go wybrać.

Odblokowanie Martha
Ukończ Classic mode wszystkimi normalnymi postaciami. Możesz też wykorzystać każdą postać w trybie VS.

Odblokowanie Mewtwo
Graj w VS. przez 20 godzin (łączny czas) albo rozegraj 700 meczy (bez wychodzenia).

Znudzili ci się standardowi zawodnicy? Dzięki naszym informacjom odkryjesz sobie nowych!





Odblokowanie Mr Game & Watch
Ukończ 1-P w trybie Classic lub Adventure wszystkimi postaciami (łącznie z ukrytymi).

Odblokowanie Pichu
Ukończ Event 37, a ten wyzwie cię na pojedynek - po pokonaniu go będziesz mógł nim grać.

Odblokowanie Roya
Ukończ Adventure Mode, używając Martha.

Odblokowanie Young Link
Ukończ Classic mode 10 postaciami (muszą to również być Link i Zelda).

Zmiana muzyki w Break the Targets
Przytrzymaj L lub R, wybierając postać. Przy Retry trzeba to powtórzyć.

Zmiana muzyki w Adventure mode
Na ekranie ukazującym następną planszę przytrzymaj L + R + Start i puść, gdy zacznie się muzyka.

Zmiana tła Trophy
Kiedy będziesz oglądał zbliżenie Trophy, naciśnij Start.

Spotkanie Giga Bowsera w Adventure Mode
W Adventure Mode graj dowolną postacią na poziomie co najmniej Normal - i dojdź do Bowsera bez kontynuacji. Jeśli go pokonasz bez kontynuacji, jego Trophy zmieni się w Giga Bowser.

Nowa muzyka w Gallery Mode
Gdy odblokujesz Music Test - wybierz muzykę, której chcesz słuchać w Gallery, naciskając A. Wyjdź, wciskając B - i idź do Gallery Mode.

Nowa muzyka w Main Menu
Przytrzymaj A, gdy naciskasz Start i gdy słyszysz 'Super Smash Bro. Melee'.

Pikmin Trophy
Gdy zaczniesz rozgrywkę Pikminem, zapisz stan gry, a dostaniesz je za Free.

(GC) Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader

Odblokowanie komentarzy
Wpisz BLAHBLAH jako hasło.

Art gallery
Wpisz EXHIBIT! jako hasło.

Tryb czarno-biały
Wpisz LIONHEAD jako hasło.

Odblokowanie Death Star Escape
Wpisz jako hasło PYST?OOO, a następnie DUCKSHOT.

Odblokowanie TIE Fightera
Wpisz jako hasło ZT?!RGBA, a następnie DISPSBLE.

Wszystkie główne poziomy
Wpisz jako hasło !??QWTTJ, a następnie CLASSIC.

Więcej żyć
Wpisz jako hasło JPVI?IJC, a następnie RSBFNRL.

Millennium Falcon
Zdobądź 10 brązowych medali, ewentualnie wpisz MVPQIU?A, a następnie OH!BUDDY.

Darth Vader's TIE Advanced X1
Zdobądź 15 złotych medali.

Slave I
Zdobądź 10 srebrnych medali, ewentualnie wpisz PZ?APBSY, a później IRONSHIP.

Dokument
Ukończ wszystkie dziesięć głównych misji.

Naboo Starfighter
Ukończ Tatooine Training (wszystkie cele oraz normalne i bonusowe przedmioty) w wersjach porannej, popołudniowej, wieczornej i nocnej, ewentualnie wpisz CDYXF!?Q, a później ASEPONE!

Tryb Ace
Ukończ Tatooine Training i zdobądź 15 złotych medali.

Komentarz twórców
Zdobądź 10 medali dowolnego typu.

Odblokowanie Asteroid Field
Wpisz jako hasło TVLYBBXL, a następnie NOWAR!!!

Odblokowanie Triumph Of The Empire
Wpisz jako hasło AZTBOHII, a następnie OUTCAST!

Odblokowanie Revenge On Yavin
Wpisz jako hasło OGGRWPDG, a następnie EEKEEK!

Odblokowanie Imperial Shuttle
Wpisz jako hasło AJHH!?JY, a następnie BUSTOUR.

Wszystkie upgrade'y
Wpisz jako hasło AYZB!RCL, a następnie WRKFORIT.

(PC) Casino Mogul

Cheaty wymagają wykazania nieco własnej inicjatywy, ale efekty są tego warte. Najpierw musisz przejść do katalogu, w którym zainstalowała się gra, następnie przejść do podkatalogu Data\Objects. Tu znajdują się pliki tekstowe z informacjami o cenach, reakcjach klientów, wypłatach, a nawet funduszach startowych gracza! Wystarczy wpisać własne dane, nagrać plik - i gotowe. A na wszelki wypadek lepiej wykonać kopię bezpieczeństwa zmienianych plików.

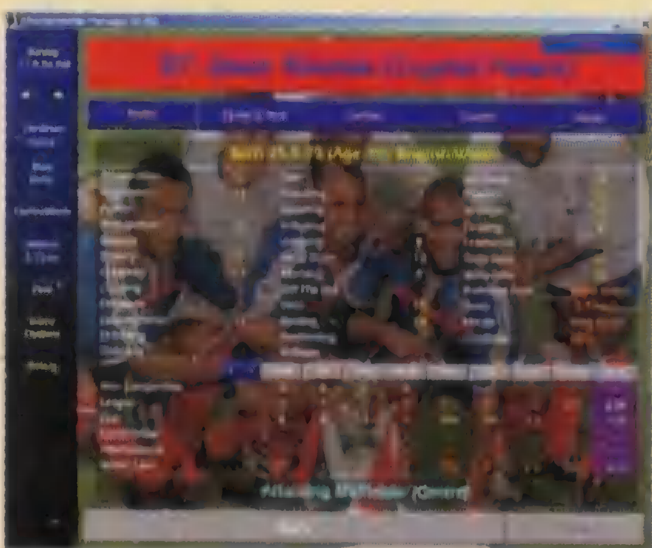


Chciałbyś zmienić warunki gry? To się da zrobić - i to całkiem prosto!

(PC) Championship Manager 2001-2002

Tanie kupowanie
Działa także z innymi Championship Managerami. Wybierz grę z ligami angielską, hiszpańską i włoską. Jeśli chcesz podpisać tani kontrakt z graczem jednej z nich, zrób, co następuje:
1. Przejdź do Add Managera i wybierz drużynę, w której gra dany zawodnik.
2. W nowej drużynie przenieś zawodnika do rezerw lub drużyny B.
3. Umieść go na liście transferowej - będzie warty pół miliona.
4. Wróć do własnej drużyny i złóż ofertę.
5. Zmieniaj drużyny, by akceptować kontrakty aż do momentu, gdy twój dream team będzie gotowy! Uwaga: możesz zrezygnować z posady tylko wtedy, gdy kontrakt został już sfinalizowany - inaczej nici z transferu!

Młodzi zawodnicy, którymi warto się zainteresować:
Jonathan Macken - Tranmare
Bobby Zamora - Brighton
Jermaine Jenas - Nottingham Forest
Dean Ashton - Crewe
Carl Lurie - Hyde Utd
Brett Ormerod - Blackpool
Chris Greenacre - Mansfield
Matthew Etherington - Tottenham
Jason Koumas - Tranmare
Andy Parkinson - Tranmare
Jon Harley - Fulham
Mark Fotheringham - Celtic
David Healy - Preston
Luke Chadwick - Man Utd.



(PC) Diablo II: Lord of Destruction

Szybkie XP-ki:
W czasie gry wpisz 'Players #' - zamiast # wstawisz cyfry 1-8.

(PC) Die Hard: Nakatomi Plaza

Trzeba otworzyć plik autoexec.cft, znajdujący się w głównym katalogu instalacyjnym gry. Teraz wystarczy odszukać odpowiednie linijki:

'PlayerTakeDamage' '0' - zmień 0 na 1, a będziesz miał God Mode
'PlayerClip' '0' - zmień 0 na 1, a wejdziesz w Clip Mode
AITakeDamage' '1' - zmień 1 na 0; wrogowie będą mieli God Modes, a jeśli zmienisz 1 na 99 - będą znacznie szybciej ginęli



(PC) Dragon Throne - Battle of Red Cliffs

W czasie gry naciśnij Enter i wpisz:
levelup - skok o level
levelmax - maksymalny level
ineedwood - drewno
ineedmeat - mięso
ineedrice - ryż
ineedfood - jedzonko
ineedwine - wino
ineediron - żelazo
ineedall - wszystko
ineedopenfog - odsłania mapę
fps - liczba klatek

Tipsy o nieustalonym działaniu:
superman_ex; speed_ex; ineedswin; ineedsuperpower; ineedopenallstory; ineedclear; ineedhelpme; ineedown; net; birth_ex; addspeed_ex; subspeed_ex; rain_ex; dayandnight_ex; gale_ex; screenshot; screenshot_ex; hlylevelup; nettest_ex; superscreenshot_ex; savent_ex; skill_ex; valiantscale_ex; ver; allmj_ex; r18; r19

(PC) Elder Scrolls 3: Morrowind

W czasie gry wciśnij [~], by wywołać konsolę. Każdy z kodów musisz poprzedzić wpisem 'player->', po którym - bez spacji - wpisujesz właściwy kod. Przykład: <player->AddItem "Gold_100" 12345> - dostajesz 12 345 sztuk złota.
Kody:
TMG - God Mode
Help - wypisuje listę komend debug mode
SetFlying 1 - latanie
SetSuperJump 1 - superskoki
SetWaterWalking 1 - chodzenie po wodzie
SetWaterBreathing 1 - oddychanie pod wodą
SetLevel [###] - ustawia poziom gracza na ###
AddItem "Gold_100" [###] - dostajesz ### złota
SetFatigue [###] - ustawia fatigue na ###
SetMagicka [###] - ustawia manę na ###
SetHealth [###] - ustawia punkty życia na ###

Problemy w walce? Parę kodów i same znikną!



Inne ciekawe komendy:
PayFineThief, SetInvisibile, SetParalysis, SetBlindness, SetSilence, SetCastPenalty, SetArmorBonus, SetFlying, SetSuperJump, SetSwimSpeed, SetWaterWalking, SetWaterBreathing, ClearForceSneak, ForceSneak, DisablePlayerFighting, EnablePlayerFighting, EnableLevelupMenu, SetLevel, GetFactionReaction, PayFine, PCJoinFaction, Unlock, EnableBirthMenu, EnableClassMenu, EnableRaceMenu, EnableNameMenu, ChangeWeather, RemoveEffects, GetSpellEffects, RemoveSpellEffects, AddSpell, EnableStatsMenu, SetPCFacRep, PCClearExpelled, PCLowerRank, PCRaiseRank, SetResistNormalWeapons, SetChameleon, SetResistParalysis, SetResistPoison, SetResistCorprus, SetResistBlight, SetResistDisease, SetResistShock, SetResistFrost, SetResistFire, SetResistMagicka, SetDefendBonus, SetAttackBonus, SetPCCrimeLevel, SetDisposition, SetReputation, SetFatigue, SetMagicka, SetHealth, SetHandToHand, SetSpeechcraft, SetMercantile, SetMarksman, SetShortBlade, SetLightArmor, SetAcrobatics, SetSneak, SetSecurity, SetUnarmored, SetAlchemy, SetRestoration, SetMysticism, SetConjuration, SetIllusion, SetAlteration, SetDestruction, SetEnchant, , SetAthletics, SetSpear, SetAxe, SetLongBlade, SetBluntWeapon, SetHeavyArmor, SetMediumArmor, SetArmorer, SetBlock, SetLuck, SetPersonality, SetEndurance, SetSpeed, SetAgility, SetWillpower, SetIntelligence, SetStrength, StopCombat, StartCombat, EnableRest, FillMap, FillJournal



Bitwy w Smoczym Tronie staną się z pomocą tipsów dużo prostsze!

(PC) Freedom Force

Konsola
Aby ją włączyć, przejdź do folderu Freedom Force/System i poszukaj pliku Init.py. Otwórz go w Notatniku i dopisz:
import ff
ff.CON_ENABLE=1

Teraz, w czasie gry wystarczy wcisnąć [~], by pojawiła się konsola, co umożliwi wprowadzenie kodów, a wciśnięcie [U] pokaże FPS-y.
Dostępne kody:
god() - God mode dla wszystkich bohaterów
peace() - uspokaja przeciwników
DEBUG_ALLPOWERS=1 - wszystkie zdolności dla gracza, ale tylko na jedną misję
Te kody można wpisywać tylko w bazie:

Nawet bohaterowie mogą czasami potrzebować pomocy.

Campaign_AddPrestige(#)Campaign_AddCP('imię',#)
Campaign_Recruit('imię')
Campaign_UnlockOrigin('imię')

gdzie # to liczba, a 'imię' to imię bohatera pisane małymi literami i z '_' zamiast spacji (czyli Minute Man = minute_man)

(PC) Druuna: Morbus Gravis

Włączenie Cheatów
Idź do konsoli z lewej. Litery wybiera się za pomocą kursorów; zatwierdzasz OK. Jako pierwszy Cheat wpisz CHEATON, a potem dowolny z poniższych:
AP<0-9> - wybór poziomu
A500K. - przejście poziomów APO-AP9
ABRHAM21 - dostęp do wszystkich map



Jeśli znudził ci się standardowy wygląd bohaterki, nic nie stoi na przeszkodzie, by się przebrała - instrukcja obok!

DRUUNA1 - nago
DRUUNA2 - w bieliźnie
DRUUNA3 - jako Lara C.
DRUUNA4 - jako Wonder Woman
DRUUNA5 - jako Spider-Man
LUCEOK - podświetla ciemne poziomy
MEMOK - wszystkie wspomnienia
OGGOK - wszystkie przedmioty

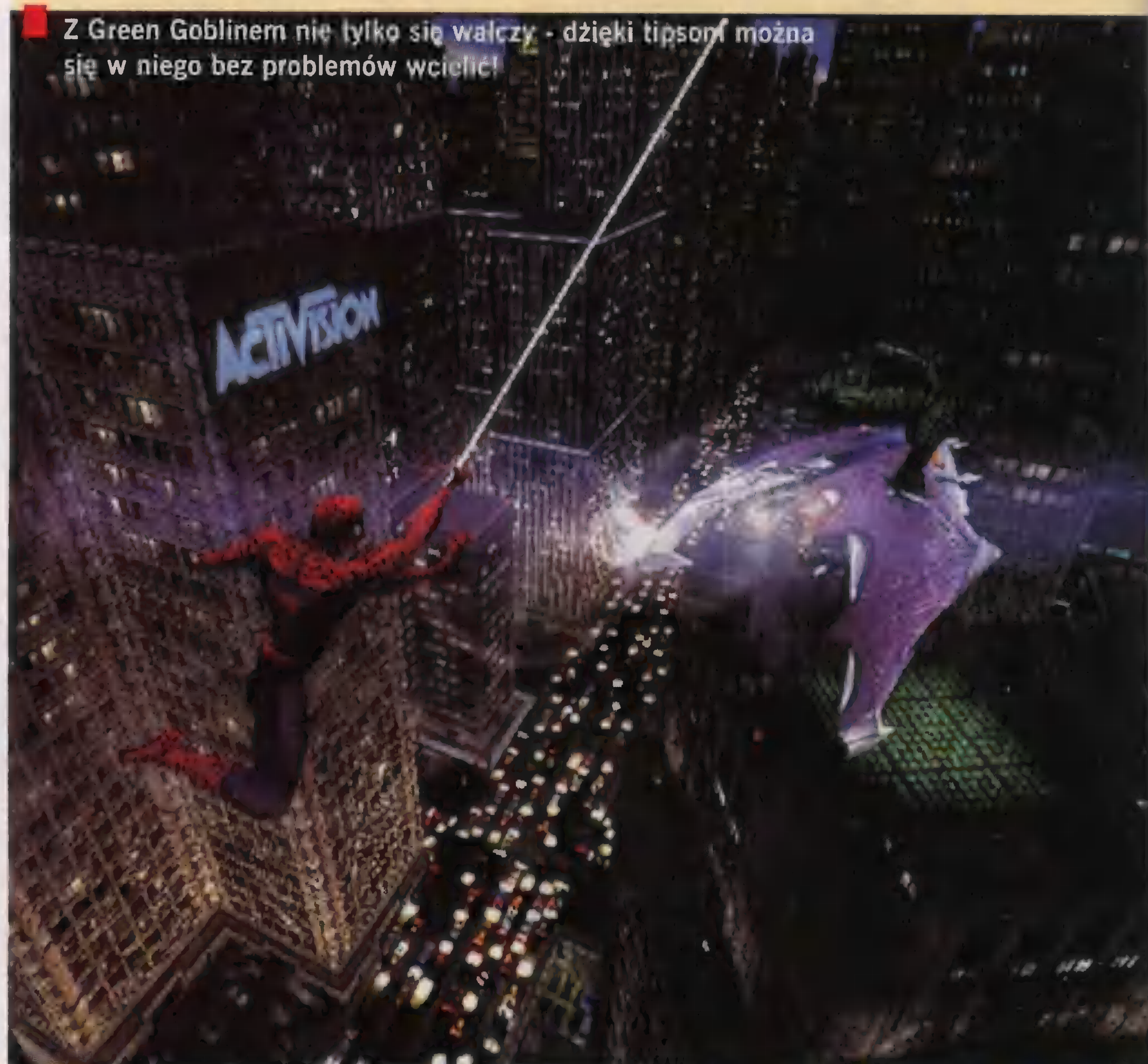
(PC) Global Operations

Odblokowanie 2 kampanii
Wystarczy ukończyć grę na dowolnym poziomie trudności, a następnie na ekranie wyboru misji nacisnąć next - i już można grać terrorystami!

(PC) Mobile Forces

Dodatkowe kamery:
Wciśnij [T], a następnie wpisz:
Behindview 1 - widok TPP
Behindview 0 - widok FPP





Z Green Goblinem nie tylko się walczy - dzięki tipsom można się w niego bez problemów wcielić!

(PC) Duke Nukem: Manhattan Project



OK, Duke jest twardzielem co się zowie, ale może być jeszcze większym!

Wciśnij [~], by aktywować konsolę, a następnie wpisz 'exec cheats.cfg' i wciśnij **[Enter]**. Teraz, w czasie gry wystarczy wcisnąć jeden z klawiszy, by włączyć cheat:
[G] - dostajesz wszystko, prócz jetpacka i forcefielda
[H] - amunicja na full
[J] - Jetpack
[F] - Forcefield
[L] - extra life
[K] - samodestrukcja
[I] - nietykalność
[P] - pauza (w stylu "Matrixa")

(PC) Hooligans: Storm Over Europe



Podczas gry naciśnij i trzymaj Control. W tym czasie wpisz:
broodjekroket - $450 000
frikandel - masz więcej kiboli
shaslick - masz bomby i broń
stamppot - wygrałeś!
boerenkoolmetworst - przegrałeś!
bereklauw - uzdrawia wskazaną jednostkę
frietjewaterfiets - jeszcze więcej kiboli
frietjeoorlogmetuitjes - grasz policjantami
kaassouffle - kibole szybko przemieszczają się we wskazane kursorem miejsce
kipkorn - każda wybrana jednostka będzie mniej podatna na obrażenia
mexicanosate - zabija wskazanego kibola
hamburger - nigdy nie tracisz energii
vlammetjes - zabija wskazaną postać/jednostkę
shaslick - level 3 dla broni i 100 sztuk amunicji
kipkorn - każda wybrana jednostka będzie bardziej podatna na obrażenia
patatmet - god mode?
frietspeciaal - ???
frietjeoorlogmetuitjes - ???

(PC) Warlords BattleCry II

Wpisz poniższe kody
iamatank - god mode
Full map - odsłania mapę
iamaloser - przegrywasz misję
iamawinner - wygrywasz misję
iamanarchmage - wszystkie zaklęcia



Być bogiem? Czemu nie - wystarczy jeden kod i gotowe!

(PC) Spider-Man (2002)

Wejdź do SPECIAL MENU i wpisz kod. Po prawidłowym wpisaniu go rozlega się śmiech. Ponowne wpisanie tips anuluje go.

Master code: ARACHNID lub IMIARMAS.
Od tej chwili masz dostęp do wszystkich leveli, cut-scenek i galerii obrazków.

Nieskończona sieć: ORGANICWEBBING
Kontrolujesz wszystkie walki: KOALA
Wybór levelu: IMIARMAS
Skok o level: ROMITAS
Spauzuj grę i wybierz opcję NEXT LEVEL
Bonusowe levele treningowe: HEADEXPLODY
Graj jako Mary Jane: GIRLNEXTDOOR
Graj jako The Shocker: HERMANSCHULTZ
Graj jako policjant: REALHERO
Graj jako Captain Stacey (pilot): CAPTAINSTACEY
Graj jako thug model 1: KNUCKLES
Graj jako thug model 2: STICKYRICE
Graj jako thug model 3: THUGSRUS
Matrixowe ataki: DODGETHIS
Kostium Goblina: FREAKOUT
Mały Spider-Man: SPIDERBYTE
Wielkie stopy i głowa Spider-Mana: GOESTOYOURHEAD
Wielkie głowy wroga: JOELSPEANUTS
FPP: UNDERTHEMASK
Zobacz sam: CHILLOUT
Pinhead Bowling mini-game: nazbieraj 10 000 punktów w grze, a w menu treningowym dostaniesz minigrę
Vulture, cut-scenki: nazbieraj 20 000 punktów, a odblokujesz cut-scenkę w CG menu
Shocker cut-scenki: jw., ale musisz mieć 30 000 pkt.
Green Goblin cut-scenki: ukończ grę jako bohater lub na największym poziomie trudności.
Nieskończona sieć: nazbieraj 50 000 pkt.

Graj jako Alex Ross: ukończ grę na normalnym lub wyższym poziomie trudności i zajrzyj do specials menu.

Graj jako the Green Goblin: ukończ grę na poziomie bohater lub superbohater, a dostaniesz opcję w special menu; dzięki niej zagrasz jako Harry Osborn. W zupełnie inną wersję gry!

Graj jako the Green Goblin (wersja dla wygodnych): wystartuj grę na poziomie bohater lub superbohater. Na pierwszym levelu włącz pauzę i wejdź do głównego menu. Wpisz kod ARACHNID, przejdź do Level Warp. Wybierz level Conclusion... i wyjdź z gry. Wróć do gry i zajrzyj do menu Secret Store.

Graj jako Peter Parker: przejdź grę na łatwym lub wyższym poziomie trudności
Graj jako wrestler: jw.

(PC) The Sims: Hot Date

Wielki dom
Wybierz rodzinę i zabierz się za budowę nowego domu: znajdź wolne miejsce, wciśnij [Ctrl] + [Shift] + [C], wpisz 'move_objects on', wciśnij [Enter]. Teraz możesz budować poza zaznaczoną siatką.

Szybka kasa
W czasie gry wciśnij [Ctrl] + [Shift] + [C], by pojawiło się okienko do wpisywania kodów i wpisz rosebud - 1000 Simoleons. Jeśli chcesz szybko dostać 99 999 999 Simoleonów, po wpisaniu tego kodu wpisz !;!;!;!;: i przytrzymaj [Enter].

Zmiana czasu
Set_hour to ## - ustawiasz czas na ##.


Rozrywkowe życie wymaga funduszy - ale nie trzeba się wcale przepracowywać!

(PC, PS2, GC) 2002 FIFA World Cup

Odblokowanie nowych teamów
Wystarczy wygrać World Cup drużynami z następujących regionów:
All-Europe Team: Europa, Oceania
All-Americas Team: Ameryka Północna, Ameryka Południowa
All-Africa Team: Afryka
All-Asia Team: Azja
All-World Team: wszystkie regiony



(PC) Grand Theft Auto III

Tipsy do wpisania w trakcie gry:
anicesetofwheels - niewidzialne samochody
bangbangbang - rozwala wszystkie wozy
booooooring - na wypadek, gdyby gra była zbyt powolna...
chittycittybb - gdybyś chciał polatać...
cornerslikemad - wóz lepiej trzyma się drogi
gesundheit - odnawia życie do 100%
giveusatank - pojawia się czołg (Rhino)
gunsgunsguns - dostajesz wszystkie bronie
ifiwerearichman - dostajesz trochę gotówki
ilikedressingup - zmienia ubranie
ilikescotland - robi się pochmurno
ilovescotland - zaczyna padać deszcz
peasoup - robi się mglisto
skincancerforme - a teraz świeci słoneczko
itsallgoingmaaad - zamienia przechodniów w szaleńców
madweather - przyspiesza zegar gry (ten od efektów)
timeflieswhenyou - przyspiesza upływ czasu w grze
morepoliceplease - zwiększa twój poziom Wanted
nopoliceplease - zmniejsza twój poziom Wanted
nastylimbscheat - więcej krwi!
nobodylikesme - przechodnie będą cię atakować
weaponsforall - przechodnie zaczynają ze sobą walczyć

(PS2) Blood Omen 2

Rozpoczęcie gry z Iron Armor i Soul Reaver
Przejdź do głównego menu i wprowadź następującą kombinację klawiszy: L1, R1, L2, R2, kwadrat, O, trójkąt - będzie ci znacznie łatwiej.

(PS2) Britney's Dance Beat

Odblokowanie Baby One More Time
Musisz zdobyć 9999 punktów w Audition Mode.

(PS2) Headhunter

Debug Mode
W czasie gry przytrzymaj R1 + kwadrat i naciśnij Start.

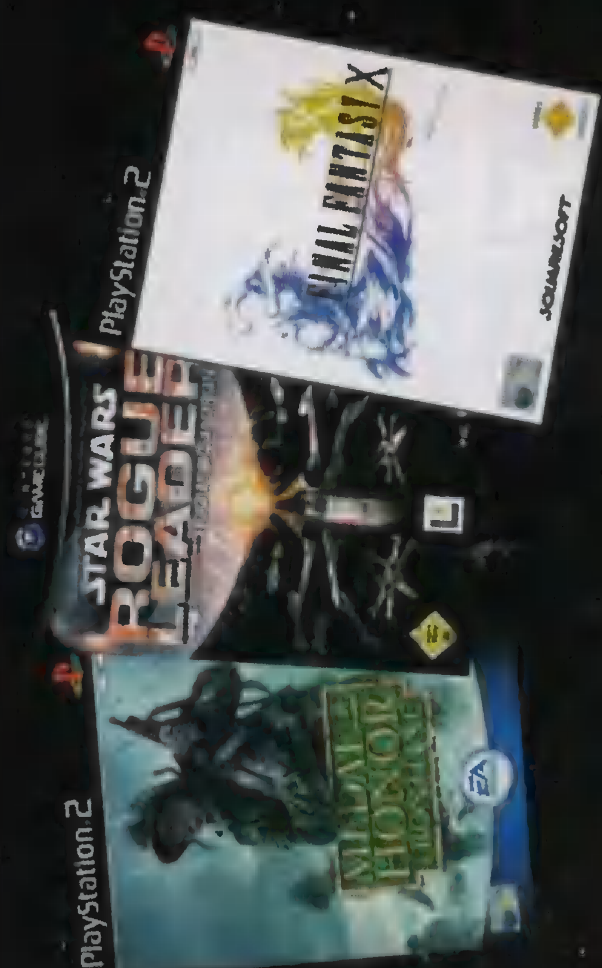
(PS2) Lotus Challenge

Wprowadź CRAIGSAID - będziesz miał dostęp do wszystkich wozów i tras.

(PC) Star Wars: Galactic Battlegrounds: The Clone Campaigns

Naciśnij Enter i wpisz:
FORCESIGHT - brak fog of war
FORCEEXPLORE - odkrywa mapę
FORCEBUILD - szybkie budowanie
FORCEORE - +1000 Ore
FORCECARBON - +1000 Carbon
FORCENOVA - +1000 Nova
FORCEFOOD - +1000 Food
DARKSIDE [1-8] - zabija gracza o wpisanym numerze
TARKIN - wykańcza wszystkich wrogów
SKYWALKER - wygrałeś!


Problemy z wrogami? Rozwiązanie Tarkina pomoże w każdej sytuacji!



Spider-Man

Spider-Man; komiks, który przez 40 lat sprzedawał się w milionowych nakładach i nadal cieszy niesłabnącą popularnością, został przeniesiony na ekran kinowy. Film został wyreżyserowany przez Sama Raimiego, a popularność równą komiksom zapewnia mu plejada gwiazd oraz profesjonaliści, pracujący nad efektami specjalnymi, kostiumami, montażem itd. "Spider-Man" miał już premierę w USA i zgodnie z oczekiwaniami błyskawicznie znalazł się na samym szczycie listy przebojów.

Ojciec Spider-Mana

Postać Spider-Mana powstała na podstawie jednego z najpopularniejszych amerykańskich komiksów, który w 1962 roku wymyślił Stan Lee. Co ciekawe, autor rysowanych książek o człowieku-pająku do tej pory jest czynny zawodowo - mimo 79 lat z powodzeniem radzi sobie jako szef firmy Marvel Comics. Historia opowiedziana w grze zaczyna się od ukąszenia Petera Parkera przez zmutowanego pająka.



Główna rola przypadła Tobey Maguire'owi, znanemu m.in. z filmu "Cudowni chłopcy". Przeciwnikiem Spider-Mana będzie zaś Zielony Goblin, w którego wcielił się Willem Dafoe (znany chyba najbardziej z kreacji w filmie "Pluton").

Cała historia rozpoczyna się, gdy Peter Parker - przeciętny amerykański nastolatek - zostaje ukąszony przez napromieniowanego pająka. Staje się silny i zręczny jak pająk, ma też swoisty, pajęczy "szósty zmysł". Aby dowiedzieć się, co z tego wynikło, wybierzcie się na film, jednak już w tej chwili muszę was ostrzec, że osoby, które mają lęk wysokości, powinny zostać w domu. :)

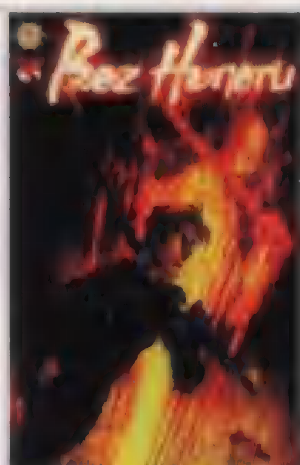
Oczywiście największy nacisk położono na efekty specjalne, które W "Spider-Manie" osiągnęły niespotykany dotąd poziom. Projektantowi efektów wizualnych, Johnowi Dykstra, w realistyczny sposób udało się pokazać nadludzką siłę, zręczność i grację ruchów Spider-Mana (a trudno o realizm, kiedy bohater chodzi po pionowych ścianach i skacze w 400 metrowe przepaście). Wynik końcowy to połączenie wysiłków Tobey Maguire'a z pracą supernowoczesnych komputerów graficznych. Efekty widać w ponad 500 ujęciach filmu.

Oprócz niesamowitych scenerii, które wygenerowano komputerowo, uwagę zwracają wyjątkowe stroje bohaterów. Kostium Spider-Mana składał się z 120 kawałków jedwabiu. Ogółem przygotowano aż 24 takie kostiumy, z których część specjalnie zniszczono (dla potrzeb filmu).

Kostium Goblina składa się z około 65 odlewanych części, wykonanych z perłowego, zielonego winylu, a także z około 1000 kawałków wykonanych z winylu luminescencyjnego.

Reżyser - Sam Raimi, twierdzi, że satysfakcja, jaką czerpał z przenoszenia "Spider-Mana" na ekran, nie miała sobie równych. - "Reżyserując ten film spełniłem swoje marzenia, mam nadzieję, że widzowie odczują, iż aktorzy i cały zespół produkcyjny starali się jak najwierniej oddać ducha komiksu, oddać sprawiedliwość jednej z najbardziej znaczących postaci amerykańskiej pop-kultury" - mówił reżyser.

Amerykańscy widzowie na pewno odczuli ducha komiksów, co poświadczają zapełnione do ostatniego krzesła w kinach. W Polsce fala fanów dopiero wzbiera, ale zdaje się, że nasze kina zostaną zaatakowane z równa zaciekłością. "Spider-Man" na pewno jest widowiskiem o niesłychanej dotychczas jakości, jeśli chodzi o efekty specjalne. Mniejsza o fabułę, ten film warto obejrzeć ze względów wizualnych. :)



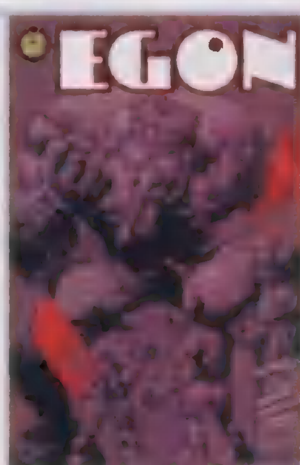
Bez honoru

Scenariusz Fiony Avery nie odbiega co prawda od sztampy sensacyjnych opowieści przesiąkniętych dalekowschodnią tradycją i kulturą, podobnie jak i plansze nie szokują niczym znawców współczesnego komercyjnego komiksu amerykańskiego. Nie zmienia to jednak faktu, że nawet takie historie, jakimi Amerykanie są zasypywani w ilości kilkudziesięciu miesięcznie, na naszym rynku wydawniczym to perełki. Tak też jest z tym tytułem, który poziomem wydawniczym, intensywnością barw, ostrością linii i jakością papieru daje nadzieję, że i u nas fani komiksu będą traktowani poważnie i z szacunkiem.

twórcy: Avery/Crain/Glapion/Nelson
objętość: 96 stron
wydawca: Mandragora
cena: 22,90 zł



ocena



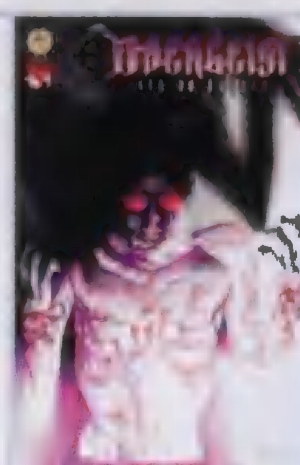
Egon

Wydawnictwo Mandragora bardzo pomyślnie zadebiutowało na polskim rynku komiksowym dwoma tytułami. Kultowym "Pielgrzymem Ennisa" i mniej znanym, ale nie mniej ciekawym "Egonem". Egon to postać wyjątkowa - olbrzym z długim, czerwonym nosem, który przychodzi po tych, co nie potrafią znaleźć w życiu szczęścia, radości i spełnienia. Przychodzi i przynosi im... To już musicie zobaczyć. Plansze duetu Ponticelli/Ponzi przywołują na myśl Bisleyowskiego "Lobo", dalekie są jednak od ślepego naśladownictwa. Dużo tu kreatywności, sporo niezwykłych pomysłów, które świetnie nakręcają niebanalną i dającą do myślenia fabułę. Po przeczytaniu tego komiksu na pewno zmienicie swoje życie...

twórcy: Tatjana/Ponticelli/Ponzi
objętość: 72 strony
wydawca: Mandragora
cena: 19,90 zł



ocena



Obergeist: Droga do Ragnarok

"Obergeist" to doskonały przykład komiksu, w którym tradycyjna - jak się zdaje - opowiastka (nazistowskie kombinacje z mistyką i magicznymi mocami) dzięki ciekawym rozwiązaniom fabularnym wspina się na wyżyny suspense'u i napięcia. Rysunki utytułowanego nagrodą Eisnera Tony'ego Harrisa chaotyczną, grubą kreską budują klimat, umiejętnie podkreślany przez odpowiedzialnego za kolor Hollingsworth (świetne czerwone plansze). Komiks wyjątkowy!!!

twórcy: Jolley/Harris/Snyder/Hollingsworth
objętość: 144 strony
wydawca: Mandragora
cena: 29,90 zł



ocena

Zapomnij o Game Over... na cały rok!!!



W cenie rocznej prenumeraty wykupionej do **15 lipca 2002** roku gra **Asy Przestworzy!**

Zamawiając roczną prenumeratę Action Plusa zapłacisz **tylko 72 zł!**

To oznacza, że **zaoszczędzisz 30 zł** i będziesz miał pewność, że nasz magazyn dotrze do Ciebie **szybciej**, niż pojawi się w kioskach - nieważne, gdzie mieszkasz!!!





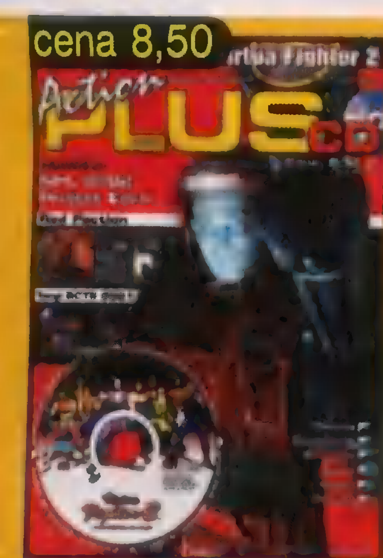
Wystarczy tylko, że wypełnisz kupon i gotowe.



06/2002 czerwiec 8,50 zł

Pełna wersja: Snowboard Racer
Poradniki i solucje: Medal Of Honor, Jedi Knight II: Jedi Outcast, Gothic, Baldur's Gate Dark Alliance, Soul Reaver II, Golden Sun
Recenzje: Soldier Of Fortune II, Dungeon Siege, Beam Breakers, Destroyer Command, Might & Magic IX, Italian Job, Herdy Gerdy

DOSTĘPNE ARCHIWALIA



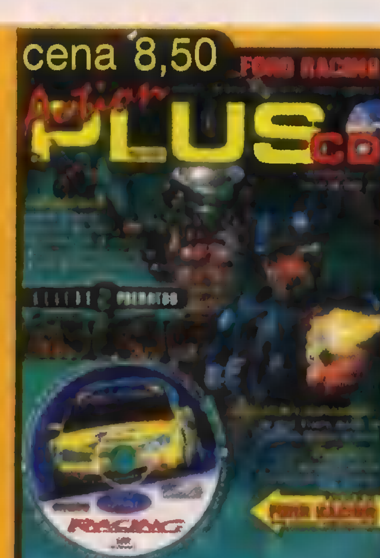
10/2001 październik

Pełna wersja: Virtua Fighter 2
Gra +: Red Faction, Project Eden, NHL 2002, Alien Nations 2
Solucje i poradniki: Startopia, Max Payne
Heroes of Might & Magic 4, Max Payne



11/2001 listopad

Pełna wersja: Tipsomaniak - tipsy i solucje do 1000 gier
Gra +: Throne Of Darkness, Commandos 2, Monopoly Tycoon, Wiggles
Solucje i poradniki: Red Faction, Mech Commander 2, Alien Nations 2



12/2001 grudzień

Pełna wersja: Ford Racing - oszałamiające wyścigi
Gra+: Aliens vs. Predator 2, Empire Earth, Civilization 3, Stronghold, Europa Universalis 2, Pool Of Radiance 2
Solucje i poradniki: Grand Theft Auto 3, Throne Of Darkness



01/2002 styczeń

Pełna wersja: Enemy Engaged: Apache vs. Havoc
Gra+: Return To Castle Wolfenstein, Serious Sam 2, Soul Reaver 2, Harry Potter, Battle Realms, NY Race, Silent Hunter 2
Solucje i poradniki: Commandos 2, Stronghold



02/2002 luty

Pełna wersja: Seven Kingdoms
Gra+: Medal Of Honor, S.W.I.N.E., Wizardry 8, Il-2 Sturmovik, Rayman M
Solucje i poradniki: Return To Castle Wolfenstein, Civilization 3



03/2002 marzec

Pełna wersja: Power Plus
Gra+: Black&White: Creature Isle, Potwory i Spółka, Salt Lake 2002, Gothic, Guilty Gear X, Kohan



04/2002 kwiecień

Pełna wersja: Comache Hokum
Gra+: Heroes Of Might & Magic IV, Star Wars Starfighter, Warlords Battlecry II, C&C: Renegade, Worms Blast.



05/2002 maj

Pełna wersja: Toyland Racing
Gra+: Jedi Knight II: Jedi Outcast, Tony Hawk Pro Skater 3, Warrior Kings, Global Operations, Starmageddon, Freedom Force, Defender Of The Crown.

Koszty wysyłki numerów archiwalnych (2,60 zł) ponosi kupujący.

Uwaga!

Jak zamówić prenumeratę?

1. Wypełniając zamieszczony dowód wpłaty i dokonując płatności na poczcie lub w banku.
2. Przelewem BRE Bank SA o/Regionalny, Nr rach. 11401010-00-371299-PLNCURR11-52.
3. Telefonicznie (0 prefiks 22) 511 76 55, 511 76 56 (jeśli masz kartę kredytową visa classic, eurocard/mastercard, JCB, PolCard - podaj: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym, numer telefonu, numer karty, datę jej ważności i kwotę wpłaty).
4. Pocztą elektroniczną prenumerata@mediastyl.pl.
5. Faksem (0 prefiks 22) 511 76 60.

Warunki prenumeraty

- W przypadku zamówienia prenumeraty pocztą elektroniczną, faksem lub telefonicznie kwotę za zamówioną prenumeratę należy wpłacić w dniu złożenia zamówienia najpóźniej w dniu następnym na konto BRE Bank SA o/Regionalny Nr Rach. 11401010-00-371299-PLNCURR11-52
- Wysyłkę prenumeraty rozpoczynamy po wykazaniu zapłaty na naszym koncie
- Upominki wysyłamy w przeciągu miesiąca od otrzymania zapłaty za prenumeratę
- Na zamówieniu wpisz wyraźnie swoje: imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza
- Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu

---

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11-52

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. ______ e-mail ______

od miesiąca Wrzesień /2002

- ☐ 3 numery .... 22,50 zł
- ☐ 6 numerów .... 42,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 72,00 zł
- ☐ numery archiwalne ....

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo Bauer i Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Czytelny podpis ....



opłata ______

Polecenie przelewu / wp³ata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Spzoo Spk 04-035
nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1
nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11-52
WP — waluta: PLN — kwota:
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata):
nazwa zleceniodawcy:
nazwa zleceniodawcy cd.:
tytułem: PRENUMERATA ACTION PLUS
tytułem cd.:

06

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

Dowód/pokwitowanie dla wpłacającego

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11-52

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. ______ e-mail ______

od miesiąca Wrzesień /2002

- ☐ 3 numery .... 22,50 zł
- ☐ 6 numerów .... 42,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 72,00 zł
- ☐ numery archiwalne ....

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo Bauer i Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia

Czytelny podpis ....



opłata ______

Polecenie przelewu / wp³ata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Spzoo Spk 04-035
nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1
nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11-52
WP — waluta: PLN — kwota:
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata):
nazwa zleceniodawcy:
nazwa zleceniodawcy cd.:
tytułem: PRENUMERATA ACTION PLUS
tytułem cd.:

06

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy



Teraz to już nie trening. Gotowi, do startu, start!

Sergei Bubka's Millennium Games

Zostań królem królowej sportu - lekkoatletyki.



Siergiej Bubka to dla wielu fanów sportu legenda i bohater, doskonały skoczek o tyczce, do którego przed długie lata należał rekord świata w tej dyscyplinie. A jeśli już ktoś go poprawiał... to był to właśnie Siergiej. Gra Millennium Games daje szansę pójścia w ślady Bubki - być może pobijesz jego rekord? Spróbować zawsze warto!

Instalacja

Z menu płyty Action Plus wybierz Pełna wersja i Siergei Bubka's Millennium Games. W okienku, które pojawi się, wskaż opcję Instaluj. Potwierdź chęć zainstalowania gry, wybierz katalog docelowy i poczekaj, aż gra zainstaluje się.

Uruchamianie gry

Podczas instalacji utworzony zostanie skrót w Menu Start, który umożliwi ci uruchomienie gry. Będzie miał nazwę Millennium Games. Jeśli uruchamiasz grę po raz pierwszy, wybierz Millennium Games config, dzięki czemu będziesz mógł ustawić parametry własnej karty graficznej i rozdzielczość, w jakiej chcesz grać, potem gra uruchomi się automatycznie po zatwierdzeniu wyboru kliknięciem OK. Jeśli wcześniej grałeś już w Millennium Games, wystarczy, że wybierzesz skrót o tej właśnie nazwie.

Główne menu

Kiedy uruchomisz grę, zobaczysz menu główne. Składa się ono z koła na środku ekranu, przedstawiającego wybraną aktualnie opcję, oraz strzałek po jego bokach; po ich kliknięciu możesz zmienić wybór. Z głównego menu masz dostęp do następujących opcji:

- **Team Arcade** - główny tryb gry, w którym bierzesz udział w kolejnych konkurencjach, zdobywając medale.
- **Training Decathlete** - trening, w którym możesz dopracować wykorzystywaną przez ciebie technikę.
- **Free Play** - rozgrywanie pojedynczych konkurencji.
- **Multiplayer** - gra dla wielu graczy na jednym komputerze lub za pośrednictwem sieci.
- **Tutorials** - poradniki, w których komputer przedstawia lekcje umożliwiające opanowanie podstaw gry.
- **Credit** - informacje o autorach i twórcach gry.
- **Configuration** - dostęp do opcji konfiguracyjnych.
- **Replays** - odgrywanie nagranych wcześniej powtórek.

Team Arcade

Główny tryb gry. Na pierwszym ekranie możesz wybrać:

- **Difficulty** - poziom trudności (easy, medium, hard).
- **Gender** - płeć kierowanego zawodnika.
- **Narodowość** - klikaj strzałki pod nazwą narodowości.

Do następnego ekranu przechodzisz, klikając strzałkę w prawym dolnym rogu.
Na kolejnym ekranie wybierasz:

- **Form** - rodzaj rozgrywki: kwalifikacje (Qualify) i zawody (Compete).

Do następnego ekranu przechodzisz, klikając strzałkę w prawym dolnym rogu.
Na kolejnym ekranie wybierasz dyscyplinę (patrz ramka Dyscypliny).
By rozpocząć grę, kliknij strzałkę w prawym dolnym rogu.

Dodatkowe tryby

Training Decathlete
Przed rozpoczęciem treningu musisz określić dyscyplinę oraz parametry twojego zawodnika. Pamiętaj, że w zależności od umiejętności będziesz musiał obrać inną drogę po medale.

Free Play
Wybierasz dyscyplinę i próbujesz sił. Nie ma w tym nic trudnego.

Multiplayer
Na początku wybierasz, czy chcesz grać na jednym komputerze (Split Screen), czy w sieci (Multiplayer). Następnie określasz zawodników i dyscypliny, które wejdą do programu organizowanych przez ciebie zawodów. Sama rozgrywka wygląda identycznie jak w przypadku gry dla jednego gracza.

Dyscypliny

W grze dostępnych jest aż **17** dyscyplin. Są to kolejno:

- bieg na 100 metrów (100 m)
- bieg na 200 metrów (200 m)
- bieg na 400 metrów (400 m)
- bieg na 800 metrów (800 m)
- bieg na 1500 metrów (1500 m)
- bieg na 5000 metrów (5000 m)
- bieg na 110 metrów przez płotki (110 hurdles)
- bieg na 3000 metrów z przeszkodami (3000 steeplechase)
- sztafeta 4 x 400 metrów (relay 4 x 400)
- skok w dal (long jump)
- trójskok (triple jump)
- skok wzwyż (high jump)
- skok o tyczce (pole vault)
- rzut kulą (shot put)
- rzut oszczepem (javelin throw)
- rzut dyskiem (discus throw)
- rzut młotem (hammer throw)

Jak grać?

Nabieranie prędkości:



Kiedy stajesz na linii startowej, poczekaj, aż komentator powie 'Go!'. Dopiero wtedy kliknij lewy przycisk myszy.



Pod nogami zawodnika widzisz obracający się krąg. Kiedy jego zielona część znajduje się na strzałce, wciśnij lewy przycisk myszy - przyspieszysz. Możesz wcisnąć lewy przycisk myszy trochę wcześniej - krąg obraca się tak szybko, że trafisz w sam raz na początek zielonej części.



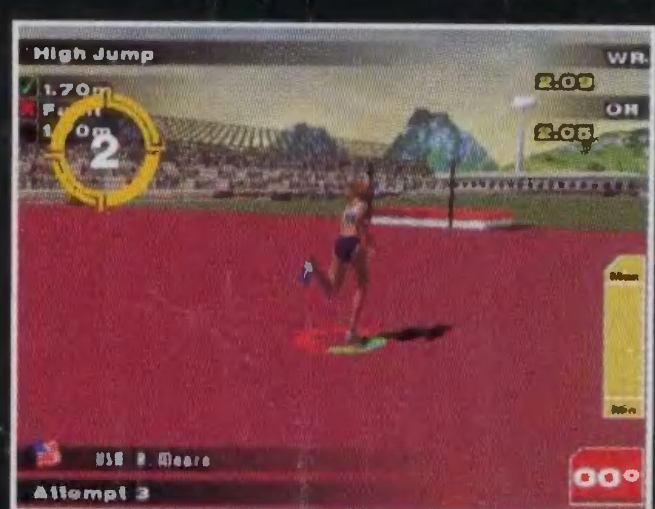
Uważaj, by nie trzymać wciśniętego lewego przycisku myszy, kiedy wskaźnik znajduje się na czerwonej części kręgu - wtedy zwolnisz. Ponownie - możesz puścić lewy przycisk myszy trochę wcześniej.

Wykonywanie akcji:

Prawy przycisk myszy służy do wykonywania specjalnych akcji - skoków, rzutów, przekazywania pałeczki.



W biegu przez płotki wystarczy, że raz wciśniesz prawy przycisk myszy, by przeskoczyć nad przeszkodą.



W skoku wzwyż i skoku o tyczce zawodnik zacznie skakać automatycznie. Kiedy jest w locie, przytrzymaj prawy przycisk myszy, ustalając kąt lotu. Najbardziej korzystny to 45 stopni. Uważaj, masz na to bardzo mało czasu. Kąt lotu widać na czerwonym kwadracie w prawym dolnym rogu.



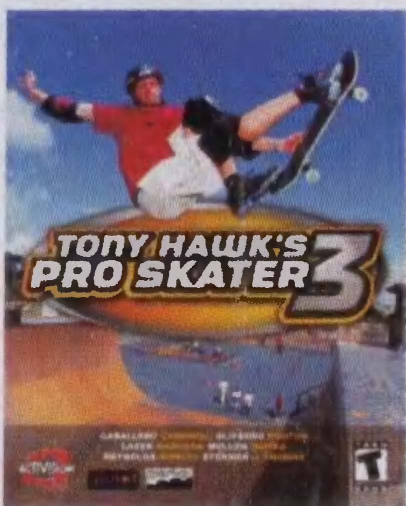
W skokach w dal i rzutach przytrzymujesz prawy przycisk myszy, by ustalić kąt lotu (zawodnika lub rzucanego obiektu), a zawodnik wybija się wtedy, kiedy go puścisz. Tu masz więcej czasu, ale uważaj, by nie zacząć skoku za późno, bo przekroczysz punkt wybicia.

GAME OVER!!!



TOP TEN PLUS

1. Tony Hawk's Pro Skater 3
2. Spider-Man: The Movie
3. Jedi Knight 2: Jedi Outcast
4. Starmageddon
5. Heroes of Might and Magic 4
6. GTA 3
7. FIFA 2000 Word Cap
8. Dungeon Siege
9. Capitalism 2
10. SIMS Wakacje







Trzy najlepsze pozycje na waszej liście.

Siostra Plus radzi

Sporo gram. Bywa, że "stoję po kilka dni" na jakimś etapie w grze. Im dłużej to trwa, tym bardziej stresuje się. Napięcie wykańcza mnie i chodzę potem rozdygotany, a uspokoić się nie jest łatwo. Co robić?

NervUS

Stres jest reakcją naszych ciała i umysłu, które burzą wewnętrzną równowagę organizmu. Stres, jeśli nie zostanie zniwelowany, może doprowadzić do nadciśnienia, choroby wieńcowej serca, migreny, choroby wrzodowej oraz wielu innych, które - UWAGA! - mogą utrudnić, a niekiedy nawet uniemożliwić grę na komputerze! Ponieważ nie możesz (a raczej nie będziesz chciał) uniknąć sytuacji stresowych, powinieneś nauczyć się efektywnych metod radzenia sobie ze stresem. Jeżeli masz rybki, częściej spoglądaj w szybkę akwarium. Jeśli nie, poświęcaj więcej czasu na relaks. Spróbuj podejmować czynności aktywnie wymagające ruchu, pozwalające na oderwanie się od rutynowych działań (np. pisz w zeszycie różowym flamastrem). Staraj się więcej śmiać, unikaj obwiniania siebie samego, odzyskaj równowagę (tzw. jaskółka), po zdarzeniu, które wywołało stres.

Kiedy znów będziesz przechodził stres, pamiętaj o ludowej mądrości: policz do 10, weź głęboki oddech, zanim cokolwiek zrobisz czy powiesz. Możesz też liczyć barany, kropki na tapecie, chmury na niebie. Przy okazji podciągniesz się z matematyki.

Niewidoczny kursor!

Oto instrukcja, jak sprawić, żeby kursor w komputerze znikł jak kamfora. Czy twój kolega jest odporny na stres? Sprawdź to!

1. Uruchom windosowy Paint i zakładkę Obraz. Następnie Atrybuty; ustaw szerokość i wysokość na 32 piksele, daj OK. W menu Plik otwórz Zapisz jako i wpisz "kursor.cur".
2. Zapisz plik w Program Files (katalog może być dowolny).
3. Przejdź do folderu Windows (C:\Windows), a następnie System. Znajdź plik "Main.cpl" (są to ustawienia myszy). Kliknij go prawym przyciskiem i z menu wybierze Wytnij.
4. Otwórz folder Program Files i wklej "Main.cpl" do tego katalogu. Właśnie sprawiłeś, że ustawienia myszy nie będą dostępne w Panelu sterowania.
5. Otwórz plik "Main.cpl". Przejdź na zakładkę Wskaźniki; wszystkie kursory zmień na kursor, który stworzyłeś na początku instrukcji. Schemat zapisz pod własną nazwą, np. "niewidoczny", kliknij OK. Kursor stanie się niewidzialny!
6. Wciśnij Alt + Ctrl + Del, a następnie Tab, wstukaj Enter.

Wszystko gotowe, czekasz na ofiarę!

Jak przywrócić kursor

1. Za pomocą komend klawiatury (lub "po omacku") otwórz plik "Main.cpl" (Widows=>System). Pamiętaj, że znajduje się on teraz w katalogu Program Files.
2. Przejdź na zakładkę Wskaźniki i wczytaj schemat Standardowy Windows. Kliknij OK. Kursor znowu jest widoczny.
3. Wytnij plik "Main.cpl" i przenieś go do podfolderu System (Widnows=>System).

sprawdź to!



Bit Bomba

Kto to: Edea Kramer
Zawód: Czarodziejka
Broń: Astral Punch

Gdzie ją spotkasz: występuje w najstarszej, japońskiej serii cRPG zatytułowanej Final Fantasy (obecnie ukazała się już X część). Edea ma wielką moc i umiejętności. Nie wiadomo, ile ma lat, nie będziemy się jednak tego czepiać (w końcu ukochana Geralta z Rivii - Jennifer, również ma parę setek na karku, a jaka ponętna). Edea jest tajemnicza i emanuje wprost nieprawdopodobnym seksapilem. Ten, kto wystartuje w konkury do niej, musi jednak wiedzieć, że jest ona uosobieniem zła i nienawiści. Jeżeli lubisz igrać z ogniem, Edea bez problemu spopieli cię w kilka sekund. Wydaje się zimna i niedostępna, ale wielu uważa, że wewnątrz jest baaardzo gorąca. Jest to kobieta dla zwolenników skórzanych, obcisłych strojów, pejczy i ostróg.



Następny numer w sprzedaży od 12 lipca

Znajdziecie w nim mega-poradniki do takich przebojów jak:

GTA3 (PC), Warlords Battlecry II, Might & Magic IX, Primitive Wars, Woody Woodpecker, sekrety Return To Castle Wolfenstein.

oraz, jeśli spełnią się wszystkie znaki na niebie i na ziemi, recenzje tak gorących gier jak:

Grand Prix 4, WarCraft 3: Reign of Chaos, Crazy Taxi na PC, Age of Wonders 2: Tron Czarnoksiężnika i wielu innych.



Mamy nadzieję, że Grand Prix 4 dojedzie do nas na czas.